VOL.10

PSV专辑

PSV SPECIAL



《刀剑神域013》"Alicization篇"大逆转，最终决战一触即发！



© REKI KAWAHARA ILLUSTRATION:abec
KADOKAWA CORPORATION ASCII MEDIA WORKS
© REKI KAWAHARA ／ASCII MEDIA WORKS ／SAO Project

这虽然是游戏，但可不是闹着玩的。

系列全球销量突破1100万！



定价各：22.00~30.00元



《刀剑神域 虚空断章》31页详尽攻略本辑奉上！携手天闻角川为各位读者送上大礼！



特等奖 1名
简体中文版《刀剑神域》1～13卷1套

二等奖 10名
简体中文版《刀剑神域》13卷1本

三等奖 5名
《刀剑神域》L型文件夹1个



抽奖方式

只要在2014年7月31日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在“掌机王SP”官方微博及第225辑上公布，敬请关注！

PSV专辑

PSV SPECIAL

VOL.10

http://www.tudou.com/programs/view/EuSjtmP8nds/

密码：FK5d8363k

Vita企划

奏响多元世界的凯歌

“《超级机器人大战Z》系列”回顾 2



Vita动态

PS+俱乐部 14

DLC天国 16

PSV新作发售表 18

PSV专辑攻略索引 19





Vita动作

英雄战姬 20

出包王女Darkness 绝顶之战 24

像素垃圾 射手 终极版 28

乐高大电影 33

圣灵之心3 爱意满满 42







Vita攻略

超级机器人大战 50

萤火虫日记 61

第3次超级机器人大战Z 时狱篇 74

爱夏的工作室

加强版 黄昏大地的炼金术士 102

苍翼默示录 刻之幻影 127

刀剑神域 虚空断章 152

超级枪弹辩驳2 再会了绝望学园 183

信长之野望 创造 210



投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《PSV专辑》不予承担任何责任。

2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《PSV专辑》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《PSV专辑》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《PSV专辑》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《PSV专辑》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《PSV专辑》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《PSV专辑》读者服务部（收）邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net

健康游戏忠告 抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。



奏响多元世界的凯歌

——“《超级机器人大战Z》系列”回顾

2013年12月24日夜晚，《第3次超级机器人大战Z 时狱篇》（以下简称《时狱篇》）的公布标志着“《Z》系列”这一个继旧系列和“《α》系列”后第三个版权作“《机战》系列”也快要迎来完结的时刻。事实上“《Z》系列”走得比以往《机战》系列作都要坎坷艰辛得多，尽管该系列不乏闪光点，综合素质也颇高，但得到的待遇却远远无法和之前两大系列作比肩。这其中既有英雄迟暮的感伤，也有生不逢时的叹息，就让笔者帮各位好好回顾一下这个系列的一路征程吧。

文 古梓 美编 澄香

Z之顶点



2008年9月25日，《超级机器人大战Z》（以下简称《机战Z》）发售了，这是版权作时隔《第3次超级机器人大战α 终焉的银河》三年后的完全新作。制作人寺田贵信曾说过“系列最终作会加上Z这个标题”，可在《机战Z》公布后又改口说这次的Z意味着新的开始。虽然当时的确没有系列化的打算，但《机战Z》毕竟是三年磨一剑的野心之作，无论是完成极高的战斗系统、丰富的战场设计，还是剧本的完整程度都要远远高于单独的版权作《机战》，这一切均使得《机战Z》具备系列化的所有要素。

本作破天荒地加入新参战作品竟有九部之多，在动画作品选择上走的则是最为正统的王道路线。即在加入老动画让老玩家回味的同时，也以比较新的机器人作品来吸引新玩家的眼球。比如加入的经典老动画有超时空三部曲之一的《超时空世纪》、《宇宙大帝西格玛神》和《宇宙战士巴鲁迪奥斯》，新动画则有《返乡战士》和《交响诗篇》等。

画面

战斗动画因为采用了全新的动画引擎，使得机体轮廓更加清晰，在提高解析度的同时就算使用色差线接入高清电视，画面仍旧充满魄力，不像之前的几作《机战》一旦连上高清设备马赛克锯齿现象便严重到惨不忍睹。动作细节的丰富，光源渲染的加强，各种敌人被打败后各不相同的爆炸场面，还有被特定武器攻击后出现特定的阵亡状态（如魔神火焰消灭的敌人会融合成一滩岩浆状），这些都将战斗动画推向了PS2《机战》的顶点。配合忠实还原原作动画的口号，使得观看战斗动画的时候给人一种就像在看原作动画的错觉。可问题也并非没有，例如某些机体，尤其是真实系列机体的动画演示过于拖沓不够简洁，忠实还原原作的结果连原作画崩、掉色甚至掉帧的问题都给继承过来了等。《机战Z》另外一个颇为令人称道的地方就在于战斗动画是分地形高低差区别的，即敌我在一个平面上，武器的表现与不在一个平面上是不一样的，无论是武器的朝向还是前期准备动作都有区别，有的甚至于空中和地上的战斗动画截然不同，这算是一个比较细心的设定。



系统



因为有“《α》系列”小队系统的借鉴，本作采用的三机作战系统显得更加成熟，且具备更高的战略性。不仅编队能实现更直观简单的操作，每个小队还分为三种不同的阵形。

三重阵形，该阵形的最大特点是攻击任务由队长机一人负责，只有在队长机使用了TRL属性的武器时，两名队员才会一起使用TRL属性武器，实现对敌小队的三次全体攻击。一般的全体攻击武器会因为攻击多个敌人而降低威力，但TRL武器却不会，并且特定机体组合而成的TRL攻击还能提升攻击力。另外，队员可以发动援护防御替队长挡子弹，也使得这个阵形巧妙地达成一种攻守平衡。



中心阵形，该阵形队员也可以发动援护防御，而且只要队员拥有特殊防护罩能力，该能力都可以让全队人共享。而攻击的时候，三人是共同对敌小队一人进行攻击。

散开阵形，三机以散开之势布阵，也就意味着无法发动援护防御，不过以此为代价换得的是队员攻击力防御力的提升。发动攻击的时候，我方三人分别对应敌方三人进行攻击。

以上三个阵形彼此相克，就好像剪刀石头布一样，正因为有了如此巧妙的设定，使本作的战斗显得不再枯燥，玩家必须对应不同的情况选择不同的阵形，以达到最佳的攻击效果。



本作在机体改造上加入了照准值一项数值，从而再度细化了机体的数据。因为很长一段时间，机体改造运动性只能影响到回避，对命中起不到任何加成效果（《机战MX》的照准值是对应武器改造的），而照准值正好解决了这个问题。由《机战AP》进一步修改的连续目标补正和包围效果也是玩家在战术运用中必须考量的两个关键点，连续目标补正即连续回避次数越多遭受的攻击命中加成越大，直至被命中才归零，但因为加成效果是根据不同类型敌人分开计算的，使得该系统更具合理性。围攻补正顾名思义，将敌人围住会提升伤害加成，最高可达10%。角色育成上加入了再攻击这个霸道技能，该技能和机师的技量数值挂钩，只要技量数值超过敌人20点，就可以发动自己给自己的援护攻击，这项技能只出现在多年以前SFC的《魔装机神》里面。最后一个和系列作不同的变更点就在于SR点数，其实就是过去系列作中的熟练度。同样有点数计量的还有IF点数，达成特定条件可以得到IF点数，点数的多寡直接关系到最终结局，所以本作结局一共分为NORMAL END、BAD END以及GOOD END三种。

还有一点，本作加入了《机战α外传》的集市系统，在这里可以购买强化部件和机体，满足



某些关卡特定条件还可以买到一些隐藏要素相关的特殊物品。不过和《机战α外传》不同的是，本作没有办法出售机体，也就是说无法像以前那样通过卖出改满的一部杂兵机体以换取大量顶级强化部件。市场所需要的货币并不是游戏中传统意义的金钱，而是BS，只有打倒特定敌人才能取得，所以在购买物品时候需要慎重，否则花费太多，后期出现的强力部件就没法购买了。

剧情

剧情设置方面，本作因为采用了多元世界的设定，所以世界观整合上显得简单了许多，也有种说法认为这是制作方在偷懒，毕竟过去世界观整合可是《机战》的一大难题和亮点所在。但不可否认正因为这独特的穿越设定，反而让很多在过去设定中很难完美重现的某些作品世界观得以加入这个新系列中，这也算是件好事。

《机战Z》的故事开端是这样的，在这个宇宙存在着被次元障壁隔开的众多平行世界，某个平行世界因为发生了“时空震动”这样异常的现象，使得时空障壁被破坏，从而将存在于宇宙的众多平行世界融合为一体，便诞生了新的世界——“多元世界”。但这个世界非常不稳定，因为突然发生了闻所未闻的时空震动，某些人和事物会突然转移到了别的地方，最糟糕的情况是这些事物会完全消失，于是众人开始了和不安战斗的每一天。由诸多世界穿越而来的军队和外星人因为各自的企图引发出诸多纷争，此时以主角为中心，一行人结成了ZEUTH（Z Emergency Union of Terrestrial Human），即地球人类紧急救援连合。ZEUTH解决了一连串纷争，并经历了无数场恶战，其中主角多次接触到黑衣青年阿萨金以及潜伏于世界规模情报网络系统UN中自称黑之魅力的神秘人物，ZEUTH开始逐渐接近幕后隐藏的阴谋。

剧本还原



故事看似很一般，但本作剧本非常优秀，首先对于原作剧本的还原度之高令人惊叹。且不说消灭人工太阳那一话竟然有一个隐藏结局，也就是《宇宙战士巴鲁迪奥斯》原作最后作战失败引发地球大洪水，看到这一幕，主角马林表情崩溃，这段剧情被近乎完美的重现于游戏中。单单对《无敌超人神宝3》的高度还原就必须为其记上浓墨重彩的一笔，其实该作加入《机战》已经不止一次，可过去的参战都很少涉及原作最为灵魂的地方，所以很多没有看过原作的朋友或许认为这又是一个讲述小孩消灭外星人拯救地球的故事。实则富野由悠季监制的原作极为残酷，而将这一点几乎完美还原出来的正是《机战Z》。《机战Z》前期的剧情在胜平身上下的笔墨颇多，从一开始看到机器人大战外星人那种纯真的欣喜激动，到真正驾驶上机器人的兴奋，因被同伴否定而开始自暴自弃，再被万丈一番教育后决定要守护大家。这一系列的转变刻画得很真实，也让更多的人明白，胜平的确是驾驶员，但他更是个小孩子。

游戏中再现原作悲伤基调剧情的有三幕，第一幕就是小胖子浜本的死。一个外表冷漠十分早熟看透一切的胖子，知道了自己是人体炸弹留下来只会害死大家，于是毅然决定和一众被改造成人体炸弹的可怜人离开。在血



色的夕阳下，他们相互依靠迈出沉重的脚步。然而那一瞬间，这个一向冷漠的孩子却哭了，他不想死，他不想死在这个无依无靠的地方。毫不夸张的说，单就那张被恐惧扭曲了的带泪面庞就足以震撼人心。这也成为胜平日后憎恨外星人的一个引子，然而他万万没有想到，当小秋回来后本想着能寻回以前那种快乐的他却又一次被悲伤蒙蔽了自己的双眼。这便是第二幕——小秋的死。如果说对胖子的死，胜平只是报以同情的话，那么小秋这个好朋友的死带给胜平内心的冲击则要提升上好几倍。相信玩过这一话的人都会注意到，胜平那张流着泪表现得极为悲伤和愤怒的脸。“为什么要这样，为什么小秋就一定得死？”无数的疑问，无法遏制的愤怒，让胜平越发的忘却了孩子应有的感觉。第三幕不用说自然是原作的最终话“永远闪耀吧，我们的星球”（《机战Z》这一关用的也是该标题），作为胜平战友的宇宙太和惠子战死，存活下来的只有胜平，而他所面对的是电脑8号。“你为什么要战斗，是受了地球生物的委托吗？他们难道会认同你吗？就算你赢了，地球会有哪怕一个人来迎接你吗？为此你牺牲了自己的同伴，你觉得值得吗？”在8号一连串的反问之下，失去了很多很多的胜平终于崩溃了。现在的他俨然就是一个小孩，找回了孩子应有的一切，害怕着，恐惧着，畏缩着。如果这时候不是宇宙太和惠子的及时赶到，原作剧情几乎就要重现。当然，《机战》的主题基调从来就不是灰暗悲伤的，哪怕这其中经历了许多痛苦，但跨越了这一层苦痛后便是阳光灿烂的明天。可是《机战Z》能把原作剧情还原到这种程度，已经是过往很多《机战》作品所无法企及的了。

原作改编



《机战》一向不乏原作剧本的巧妙融合，《机战Z》亦是如此。比如出自《倒A高达》的黑历史设定，本来是特指文明崩坏前被封印的历史，《机战Z》则巧妙的将其和《创圣大天使》的1万2千年概念融合，使其变得更为复杂，特指因为时空破坏而产生的以1万2千年为周期的时间之轮中持续不断战乱的历史。更有趣的是，将这个黑历史真相告知我方的却是来自于《机动新世纪高达X》里月球的记录管理者D.O.M.E。

不仅如此，本作对于几部原作的二次创作也颇见功力。比如《机动战士高达SEED DESTINY》，原作后期主角换人导致剧本混乱是众所周知的，可在《机战Z》中，全程都是从主角飞鸟真视点展开，很成功地重新塑造了这个有点别扭的年轻人形象。剧情通过一步步细致铺垫，突出其心理变化，使他最后做出的决定显得更加自然可信，完全一改原作给人结构混乱的感觉。还有一个则是《THE BIG O》，原作动画极具深意，单单“在雨中，如果人们有觉悟，就算不撑伞也无所谓，自由就是这么回事”一句话尽显其内涵本色。故事从一座失去了40年前记忆的城市展开，起初围绕着记忆，主角罗杰驾驶着BIG O和形形色色的敌人战斗，可到了第二季（《机战Z》新参作品）剧情开始峰回路转，直至最后发现这座城市不过是一个摄影棚，城里的角色都是被安排好了的，而罗杰需要做的是跟这出影片的主人交涉，这设定像极了经典影片《楚门的世界》。这样的世界观设定几乎是

不可能在《机战》的世界中重现的，所以即便以前加入过《机战D》，也只是走了走第一季动画的几场戏草草了事，并没有给人以多深刻的印象。可到了《机战Z》，本作却奇迹般的以二次创造世界观的方式使其成为故事主线不可或缺的一部分。

第58话“MOMERIES”这一关可以说是《THE BIG O》改得最为精妙的一段剧情，因为原作应该成为幕后操控者的女主人不见了，取而代之的是太极的意识。所谓模范城只不过是太极创造出来的一个盆景，是太极创造新世界的一亩实验田。这样四十年前的毁天灭地，之后人们的失忆以及找回记忆的人会被杀死，一切的一切也都顺理成章了。在城中的人就是因为太极的力量而失去了记忆，只有如此他们才能生活在这个无争的世界。而罗杰最后的选择更是充分说明了问题，要想过上安逸的生活，你只得服从太极之力，在世界重新设置之前被强行消去一切过往的记忆。



原创角色





本作原创部分的很多设计都打破了过往系列的固有框架，比如不再以超级系真实系区分主角，虽然男主角兰德和女主角小原节子的机体的确各有着超级系和真实系的感觉，但超级系真实系的字眼不再归入官方设定中。其次，主角没有以往系列作主角那种充满阳光希望气息，将爱与正义作为行动规范的特色。大叔级别的兰德行为作风猥琐，而且因为以前就是流氓出身所以一旦被激怒就会展现痞子的一面，但这样的角色却意外地成熟，不会太过理想主义，知道战斗和生活的艰辛，比起一众年轻人多了几分历练过后的坚毅和沧桑。小原节子更和传统主角差别巨大，不仅自卑，为人处事还消极悲观，整个故事先是无比信赖的队长被杀，后来惟一可以依靠的战友战死，然后奇迹般回来的战友却是别人变化来欺骗她的，一步步把她往死路上逼。难得找回了荣光之星的战友，竟发现是另外一个平行世界穿越过来的，还将她当成了敌人。可就是这样，一步步被逼入绝境的节子却渐渐变得坚强起来，开始有觉悟要为了世界而战，这期间的转变描写得极其细致入微。和主角一比，原创敌人势力特殊部队“奇美拉”的成员就要显得简单得多，几乎都是一群疯子。这其中既有表面装得很绅士内心极为残忍的雷朋，又有疯狂迷恋雷朋的同性恋者修兰。而起初一副忧国忧民的慈悲模样，让我方为之战斗的女准将安戴尔，实则却是占有欲极强、性格扭曲的独裁者。长相奇怪猥琐的变态吉耶竟然才是一切的幕后黑手，他的真身是接触了黑之英知的吉·安戴尔·贝鲁那鲁，他知晓一切却不思拯救世界，纯粹将这世界当成一个可供自己肆意游戏的游乐场。





另外一个原创角色，便是贯穿整个系列的关键人物，带出“《Z》系列”暗线“圣战”的角色——阿萨金。当初从声优以及名字（阿萨金的名字罗马拼音可以拼成正树的名字），到机体狩狼牙（《机战》最开始的三部原创故事其中就有一部名叫《次元烈风狩狼哉》），再到各种必杀技的演出，如狩狼牙名为“狱炎的拥抱”的移动后可发动的大范围地图炮，名为“黑色地狱鸟”的浮游炮式攻击，以及魔王剑乱舞还有“转神”为鸟型直接冲过去的必杀技，这些都无不让人将他联系到《魔装机神》的主角安藤正树身上。光这样还不够，狩狼牙最终必杀技“无限狱之门扉”中还飞速闪过出自《真魔装机神》里面的主角机赛巴斯塔（虽然名字也叫赛巴斯塔，但设定是完全不一样的）和某酷似《魔装机神》的赛巴斯塔的战斗画面。以上种种要素都让这个神秘的黑衣男子赚足了眼球，关于其身分之谜一度成为同好间热议的话题。





《机战Z》几乎具备了所有成功的元素，有如此诚意，剧情上又埋下了众多伏笔，完全拥有制作续作的可能，然而玩家苦苦等待来的并非是续作，而是其资料盘《超级机器人大战Z SPECIAL DISK》（以下简称《机战ZSD》）。

《机战ZSD》发售于2009年3月5日，本身就是作为《机战Z》的资料盘，所以并没有加入续作的内容。该作分四个模式，在剧情模式中追加了五个全新章节故事，每章节又分出好几话，其中既有对《机战Z》某些特定时段剧情的补充，也有全新的后日谈追加剧本。挑战模式则是设定了一些困难条件让玩家来挑战，和《机战D》的残局机战差不多，但因为命中率并不固定，又可以记录并作出战准备，所以相对玩法要灵活多变些。不过没有特别奖励，纯粹迎合玩家挑战难度的兴趣。在特别剧场模式中可以看到一众原创角色和机体的详细设定资料以及海报，还有中断对话集、本篇中出现过的视频和按照特定主题编辑起来的战斗动画。至于战斗观看模式，跟《机战OG外传》差不多，是可以自由观看所有《机战Z》出场机体的战斗动画。作为资料盘而言，本作的资料内容相当厚道。

破界之期盼



2011年4月14日，作为《机战》诞生20周年的纪念作品，《第2次超级机器人大战Z 破界篇》（以下简称《破界篇》）的发售宣布《Z》正式系列化，这是继当年《机战COMPACT2》（以下简称《机战C2》）后的又一部系列作品。而《破界篇》只是《第2次机战Z》的前篇，这种把“《机战》系列”分篇章发售的方式早有先例。比如《机战F》和《机战F完结篇》，还有后来的《机战C2》更是分成了“地上激动篇”、“宇宙激震篇”和“银河决战篇”三部。纵观这几款分篇章的游戏，共通点就在于不是制作周期问题，就是容量问题，使得没办法一次性制作完整版本，故拆开发售。

当时PS2已经退出舞台，PS3又要考虑高清化的大笔支出，所以《破界篇》选择了掌机上如日中天的PSP平台也在情理之中。虽然是掌机作品，但《破界篇》的很多方面的确都称得上是系列正统续作。比如参战作品，《破界篇》新参战作品多达12部（虽然“《装甲骑兵》系列”就占了四个名额），这是系列新参作品数量之最，再配合《机战Z》几乎所有参战作品都加入的阵容堪称奢侈。在参战作品选择上依旧采用了传统的王道路线，其中我们可以看到时下热门作品《天元突破》和《反叛的鲁路修》的身影，也能看到和富野由悠季齐名的，同被誉为“SUNRISE作品巨匠”的知名制作人高桥良辅的经典名作“《装甲骑兵》系列”。要知道，高桥良辅的作品一向有着严肃的写实主义和浓重神秘色彩风格，这几乎是与《机战》主题相背离的，如今可以加入《破界篇》对一众老动画观众而言无异于福音。而《地球防卫企业 DAI GUARD》



这部作品则是机器人动画中的一朵奇葩，该片突出表现的并非是机器人大战怪兽的爽快场景，而是对当权者以及现实的种种辛辣反讽。比如出动一次机器人需要开董事会，还要董事在很多文件上盖章；厂方担心的不是战斗的输赢，而是机器人损坏了有没有预算进行维修；军队关键时候想的不是保护居民安全而是如何保住自己的面子。这样一部十分优秀且极具内涵作品的加入，间接拉高了本作参战阵容的整体素质。



至于《机战Z》几乎所有参战作品尽数加入本作（除了属于平行世界同一角色和其相关系列作品外），这在过去《机战》系列作中也是绝对不多见的。官方会选择这些旧有作品，理由有两个，其一是素材沿用，节省费用；其二便是出于剧情衔接处理上的考量，经历了“《α》系列”的玩家应该或多或少有这种体会，经常是前作那些参战作品角色下一作就莫名其妙地消失了，接着在“完结篇”中又很是奇怪的冒出来，还给自己找些极其不靠谱甚至是荒唐可笑的理由。而前几作一直没有参战的作品，突然在“完结篇”中就窜了出来，让人大感困惑明明是处于同一个地球圈的他们到底是怎样平平静静地度过那几场足以毁灭星球的大战的。像这种制作一作是一作，从不考虑整体系列剧情处理的做法在早期“《机战》系列”中是绝对不存在（或者说是绝对不允许）的。现在选择大量沿用前作参战作品的做法，的确是以比较保守的方式解决了这个系列剧情衔接上的问题。



画面





因为是掌机游戏，所以本作并没有采用3D地图和机体立体建模的表现方式，而是沿用了《机战AP》的2D地图加机体大头，不过场景描绘和机体大头选取都比较精细，所以对游戏感观并没有太大影响。战斗动画中，虽然基本旧有作品都是直接照搬素材过来的，但并不像《机战MXP》和《机战AP》那样整个伪16：9的画面处理（要不上下裁边，要不左右裁边，或者直接拉伸填充），已经算很有诚意。而且有别于前作，本作加入了大量的CG剧情图，其中不少还是重新绘制过的，配合上数量颇多的关键剧情语音使得剧情感染力大增。

因为是系列正统续作，所以《破界篇》很好地延续了《机战Z》忠实还原原作动画的传统。比如有人或许会感觉《地球防卫企业 DAI GUARD》的大铁卫怎么动作掉帧现象那么严重呢？其实这纯粹是没有看过原作的人的误解，因为在原作动画中这机体的动作就是如此地拖沓缓慢。不怕被批掉帧也要忠实还原动画的特点，厂商可谓是在这方面下了狠心。又如《天元突破 红莲螺岩》的一众机体“颜面”，因为在动画前期，我方开的机体都是一个个长相有点猥琐的大头。既然是头，当然就有脸，而且每个颜面脸部表情还特别丰富且夸张。于是我们看到这一众颜面在战斗动画中无论是被



Vita企划
Vita动态
Vita制作
Vita攻略

打还是出招，均充满着原作特有喜感的机体表情。另外，本作战斗动画还出现了许多高达系机体的真实比例特写。这种特写在过去的《机战》中因为版权问题几乎没有出现过，需知SD造型和真实比例造型的版权费用是分开算的。且在《破界篇》里不仅新参战的高达系机体有此特权，就连前作中穿越过来的一众高达机体也能享受到同等待遇。还有一点需要说，本作原创系主角机体的战斗动画表现也是一大亮点，整个演出过程相当有实感，这种将迂回战术、频频更换弹药以及搅乱战术合并起来的战斗方式是以往主角机所没有的，比那些射几枪砍几剑或者猛冲过去一顿拳打脚踢的模式化表演来得有新意得多。惟一遗憾的是，因为机能所限，本作战斗动画无法实现《机战Z》那样的快进功能，只能选择一段段地跳过，而且背景滚动非常不流畅，卡帧现象极其严重。



系统

考虑到掌机追求便携的特性，所以《破界篇》并没有沿用《机战Z》的小队系统，如此一来整个战斗变得简单了许多，没有特别需要花费时间设置的地方，可这同时也暴露出两个问题。一是中期以后我方机体太多，出场数又太少，导致板凳角色居多；二是长期使用某些特定角色机体导致板凳角色永无翻身之日。第一个问题基本无解，第二个问题官方则配备了本作惟一新加的系统，也就是副任务系统。该系统设定战斗结束后没有出战的角色可以参加四个副任务，这些任务效果明确，加PP、加击坠数（好尽快拿到各自的ACE奖励）、加经验和加钱。角色育成方面加入的连续行动技能可谓相当霸道，该技能的效果是气力达到120后，我方机体只要击坠敌人就能再次行动，每回合限定一次。因为很多关卡的SR条件都跟回合数挂钩，一般情况实现起来会有点吃力，可有了连续行动这一神技，SR条件中所有的限制几乎都形容虚设，也让战斗变得毫无技术含量可言，显得游戏内容极其枯燥。



剧情

《破界篇》的故事从另外一个平行世界展开，在这个因为“大时空震动”融合产生了新的多元世界已经过去20年，是个有着两个月亮和两个日本列岛的地球。该世界被三大国家所支配，这三大国分别是神圣大不列颠联合，AEU和人类革新联盟。期间世界各地恐怖活动纷争不断，还有神秘的怪物次元兽到处破坏，威胁着人类的安宁。某日，欠了大量债款的男子久良，为了高额报酬成为了对次元兽用机动兵器普拉斯特的测试驾驶员。为得到普拉斯特的数据，久良开始和各个势力接触，其中既有以武力根绝战争为目的的天人组织，也有靠新能量光子力驱动的超级机器人魔神Z，还有从异世界转移过来的宇宙移民船团民间军事组织SMS，以及旨在解放被大不列颠支配的日本而组建起来的黑骑士团。这群出身、主义和主张都各不相同的人，在联合国和平维持理事会代表埃尔刚的呼吁下，结成了特别国际救助队ZEXIS（Z Extra International Savers）。ZEXIS为了对抗全世界恐怖活动，以及摆脱次元兽对人类的威胁而战。可他们没想到因为潜伏于三大国家幕后某人的阴谋，和盯上了久良的怪人艾姆的暗中活动，使得ZEXIS的行动频频受阻。而小国利摩涅西亚引发的时空灾害“CALAMITY BIRTH（灾难起源）”，更令统治次元兽的破界之王骸王来到这个世界。在骸王压倒性力量面前，ZEXIS毫无招架之力。之后，骸王和服从于他的人宣布建立新帝国英佩利姆，更在所经之处大肆破坏。但受灾难起源影响的不止有骸王，还有从别的多元世界穿越过来的，曾从恶魔之手中成功守护人类的ZEUTH的战士们。因为ZEUTH成员加入后战斗力大增的ZEXIS，开始了对英佩利姆的全力反击。

《第2次机战Z》采取分两部篇章形式的处理在剧情上是绝



对有好处的，既可以保证有充足的剧本容量，从而让更多的原作剧情得以重现，又可以进行大胆的前传式编撰（比如《真盖塔 世界最后之日》在《破界篇》中就几乎是走前传形式的剧情）。同时弊端也是有的，为了照顾下一篇的剧情，本作基本属于铺垫阶段，许多剧情都没有来得及深入讲述或者展开，也就让人觉得本作在原作剧情还原和融合方面都做得不够。至于《破界篇》的原创系设定则继续着系列突破常规的设定风格，一个是退伍军人，表面装得很厌世流氓模样却总是无法坚持下去的滑稽美男子，还有一个是总将科学研究放在第一位没常识的我行我素的女科学家，以及一部无论怎么看都充满着真实系美感却又似乎没有突出特色的机体。如果只是这样绝对吸引不了太多注意，但本作对主角久良的刻画却是众多主角中最为成功的一次全新尝试。久良的剧情说白了就是一出欢乐剧，因为背负巨额债务被迫当上测试员，在一次次努力战斗中赚钱还债。主角为了还债而战斗，简直是开了“《机战》系列”不靠谱主角的一个先河。有意思的是他几乎没有大义凛然的战斗理由，所做的一切都是为了还债，遇到所有事总会先问一句“你能出多少”，为此屡屡以守财奴身分被人鄙视。他的人生乱七八糟，惟独原则倒是一条又一条的，如坚决不靠赌博来获得钱财，见到有商机为免日后后悔一定要孤注一掷等。就是这样一个视钱如命，任何行动都要以是否有报酬为前提考虑的人却会为了替个少女报仇而不惜以身犯险。一直强调讨厌女性、美女是最不可信的他，却和队伍中的一众美女处的关系还不错，更会在聊到自己老妈的时候不经意间被夜里冷风“迷”了眼。对于去世的父亲，一面大骂其混蛋一面又对他充满着感激之情，为此还心甘情愿替他背负巨额债务。怎么看都是普通人一个的他，却也有着不愿被人提起的过去，那就是他曾经是军方特殊部队“放火魔”的一员，至于期间发生什么事情让他离开部队并没有谈及。可以说这个角色被刻画得有血有肉，其还债生涯给本来就比较灰暗甚至令人绝望的本作剧情添加了不少欣慰的笑料和温暖的希望。

原创敌方角色也不缺狠角色，如坚持骑士教义，为失去弟弟而痛苦不已的皇家气质浓重的玛格丽特；为了保全同胞不惜向骸王屈膝，对毁灭了自己王国的仇人惟命是从，被当狗般使唤的坚强武者修巴尔；主角的死对头，谎话连篇甚至有时候还语无伦次的艾姆——他的全名出处是一句英文“I'm Liar”，直译就是“我是说谎的人”。

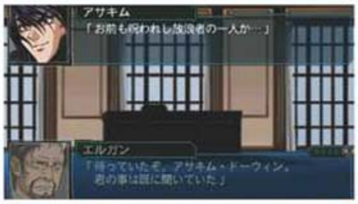


关键暗线



此外，因为是系列正统续作，所以《破界篇》开始正式铺展《机战Z》隐藏的剧情暗线（即传说中的圣战）。圣战是拥有SPHERE（晶球）的人（觉醒后会成为晶球共鸣者）彼此战斗夺取晶球，凑齐十二块晶球得到完整太极之力的一场战争。《机战Z》的男女主角各有一块，兰德的是“伤痕累累的狮子“，节子的则是”悲伤的少女“，这些又都分别对应着黄道十二星座的名字。晶球共鸣者为发动晶球力量需要付出代价，兰德必须承受常人所无法忍受的剧痛，节子则会渐渐失去五感，最先是味觉全失，后来是间歇性失明。《破界篇》中多出了两位晶球共鸣者，主角久良的“摇摆的天秤”，因为至今还没有完全发动，所以他并没有明显感觉到付出了什么代价。相比起来，艾姆的“虚伪的黑羊”力量更强，发动条件是谎言，代价则是伴随着不断说谎，自己会开始语无伦次，变得无法说出有真正含义的话语。

与这条暗线同时浮出水面的还有“被诅咒的流浪者”一词，原本该词在《机战Z》中只是特指阿萨金，可到了《破界篇》，隶属于ZEUTH小队的一众主力机师几乎都不约而同的在毫不知情的情况下开着自己的专用机体穿越来到了这边世界，就在这一刻，他们也成为了传言中被诅咒的流浪者。按照艾姆的说法，他们都被刻上了烙印，因此很容易会被卷进时空震动之中。随着《破界篇》剧情的不断深入，ZEUTH小队的人也开始反思这个问题，最终得出一个不算太合理但却是现阶段惟一能解释得通的说法。在那边世界的时空震动中，他们处于世界的中心，并且之后又经历了修复时空的战斗，因此他们全员都变成了世界的特异点，这才会被卷入新一轮的时空乱战之中。除了我方外，还有另外一个被诅咒的流浪者，那就是联合国和平维持理事会的代表，一手促成ZEXIS小队成立的核心人物，埃尔刚。表面上看他不过是个忧国忧民的大叔，比一般人看得更







远，且最早觉察到世界的异变，为了心中的正义，他才通过各种手段令一众拥有各自信仰和行事原则的人集合在一起。虽然本意是为了守护这个世界和所有人，但因为他的隐瞒甚至是故意无视造成ZEXIS小队屡屡遭到否定，并一度被当成地球的敌人差点没全军覆没。更令人感觉诡异的是，他认识阿萨金，阿萨金也说他是罪人，而且他还活了两百年以上。他时常自言自语，好像在跟别人说话一般。为了实现心中的目的，他可以向强权屈膝，可以愤怒的强调自己的立场，甚至可以单枪匹马对抗外来侵略者。

另外一个关键角色则是破界之王骸王，作为《破界篇》的最终BOSS，编剧在他身上也是下了一番心思的。骸王失去过往所有记忆，连自己名字都记不得，惟独对战斗充满着疯狂的执着，这点从其言行举止以及座机“战斗暴君”盖尔提兰的战斗方式中都能看得出来。关于他的经历，我们只能明确知道一点，他曾经毁灭了一个王国，并将该国的强者骑士通通变成可供自己使唤的次元兽。他的所作所为没有半点多余理由，就是为了继续和自己认为有价值的强者战斗。当然，他并不是一个单纯的战斗白痴，艾姆表面阿谀奉承实则想要利用他这点老早就被他察觉，不过他假装不知反利用了艾姆一把。另外，骸王几乎和《破界篇》中出现的一众BOSS都有联系。无论是螺旋王罗杰诺姆（出自《天元突破 红莲螺岩》）还是月球WILL（出自《兽装机攻断空我 Nova》）都认识他，或者听说过他的传说。这些知道骸王过去的人均不希望他找回所有记忆，好像是他恢复所有记忆后，那个人就会降临了。可惜，当骸王找回了记忆，笔者很期待“那个人”降临的时候却什么都没有发生。恢复记忆的骸王几乎看透了我方的一切，却没有多说一句废话，即使被打败后的遗言也是少得可怜，只是心甘情愿地接受自己战败的结局。

再世之抵抗



2012年4月5日，作为《机战》诞生20周年纪念作《第2次机战Z》的下部《第2次超级机器人大战Z 再世篇》（以下简称《再世篇》）如期而至，因为和《破界篇》一样都是PSP平台游戏，所以整体感觉和前作并没有太大区别。不过也正因为没有本质区别，反而暴露出“《Z》系列”一直存在的一些问题。

画面



该系列一直强调的是最大程度忠实还原原作动画，这在《再世篇》中的表现反而成了一个制作人偷懒的借口。正因为要忠实还原动画的感觉，于是便可以堂而皇之地将原作动画里面画崩、掉色、丢帧等毛病都给一并还原出来，使得本来可以一气呵成的流畅动作变得无比拖沓，甚至好多特写还能捎带出少有的小学生劣作的感觉。而经历了NDS上的几作《机战》洗礼，本作播片式动画



特写的插入用得更加炉火纯青，但也因此暴露出本身动作设计交代连接上的不足。值得欣慰的是对比起之前几作，《再世篇》战斗动画的节奏快了不少，比如断空我新星和龙牙基地的合体攻击节奏就处理得相对明快合理，虽然相比起《机战L》里面几乎全程动画播片插入的蓝鸟冲击看似表现力弱了一点，但至少不会显得那么拖沓。主角后续真实系机体武器射击时候会在机体表面打上光源，从而带出一种独特的机体美感。又如圣王机完全觉醒后的必杀技，竟然连3DCG特效都给用上了，全程华丽无比不说，也颇为震撼人心。另外，本作还添加了不少无法加入我方的BOSS级角色战斗动画的KO特写，需知道这些特写本身存在价值就很低，也算是制作方的一点点良心吧。毕竟追求完美的玩家一向是坚持不被BOSS打爆的，即使操作失误被打爆了估计也没来得及看战斗动画就读档了。

为了不让玩家觉得一些旧作机体加入纯属资源再利用，所以《再世篇》也延续了《破界篇》中加入大量高达系机体真实比例特写的做法。这些特写镜头的加入本来是好事，只可惜整体处理上并不高明。就拿飞翼零式高达的光剑动画来说吧，明明几下就能解决的，突然冒出一个真实比例半身像出来，很是破坏节奏感不说，也给人一种不知所谓的感觉。另外，似乎为了让人觉得制作方没有偷懒，本作很多旧有机体均添加了一些新必杀技，而且几乎都有新剧情追加，虽然整一两招新必杀再添点新特写的确耗不了多少人力物力，但总是聊胜于无的。



系统

虽然制作方在坚持掌机游戏特性方面很顽固，但并没有因此便对前作残留的种种问题视若无睹。比如无法组队导致出场人数过少问题，本作出场人数中期开始动则二十多，后期更是三十的名额已经足够满足很多人对各种原作机体的爱。再如战斗过程缺乏变化和刺激感这一点，本作的SR达成条件不再局限于以前那些几回合内灭掉敌人的简单要求（当然了，后期这类SR条件还是比较多的），达成条件分得很细，限制也加多了。比如全员每人击坠敌机多少数量以上，比如在同一回合内干掉所有BOSS级别敌人，又或者是三方混战情况下不让敌人互相击坠多少机。这些条件在过去是肯定没见过的，让人玩起来很有新鲜感，不过不懂日语的朋友就头大了，看着那一堆密密麻麻的假名都不知道自己该干什么（笑）。诚然，某些SR条件设定得无比折磨人，例如保护某队伍的人不被敌人击坠，他们本身抗打击能力就差，还一个劲地往敌人堆里扎，你想拦都拦不住。要保护他们除了拼命往前冲吸引火力外就别无办法，到头来强迫你一机清场或者几机强撑场面的情况时有发生。

至于战斗难度问题，本作给出了一个新的答案，虽然不算完美，但至少是目前阶段处理得比较好的。在没有以往撤退战、防卫战等传统概念后，要实现战斗的难度提升，惟有靠敌人。和以往杂兵攻击力浮云化的设定不同，本作上至BOSS下至杂兵，武器实际伤害输出都很是可观。笔者实际测试过，即便找上一部强力机体将其满改，再把角色的命中回避能力都用PP点数提到最高，和杂兵对打还是无法保证百分百回避，就更别提在连续目标补正这个系统底下的回避几率问题。这就等于说以往轻轻松松就能干倒一大片的打法在本作基本不适用，尤其是前期钱少PP也紧缺的情况下。至于BOSS级别机体则更加妖魔化，各种数据折磨死人不说，一堆个人特技外加ACE奖励跟《破界篇》的BOSS简直有着天壤之别。我们应该庆幸一点，本作并没有采用以往的血牛战术，不管是杂兵还是BOSS的HP量都不算太多，而且也没有用动不动就满血满状态原地复活的桥段来恶心人。还有一点，本作的敌人数目之多，增援规模之巨也令战斗难度上了一个新台阶。不过敌人一多，倒给我方提升实力创造了机会。这也是游戏中期之后，明明敌人多如牛毛，强力BOSS级别机体更是层出不穷，难度却不升反降的最大原因。

其他系统方面的修正如角色育成的技能栏加到了八项、加入了SP回复以及新的赚取SP手段和气力奖励等新技能，均使得角色培养多了些选择，可也让后期战斗变得更加简单和无脑。另外，本作惟一新加入的系统便是纹章系统（疑似成就奖杯系统），效果其实比较鸡肋，虽然达成特定的收集条件后换取强力纹章是个不错的选择，但这些条件并不难达成，需要的只是一点点的耐心加毅力罢了。

剧情



《再世篇》的故事开始于破界事变后一年，世界建立起了地球联邦政府。天人组织、殖民卫星的高达以及黑骑士团靠着自身的战斗为这个破灭了的世界带来和平。因为时空震动，暗黑大陆再度被封锁，此时的世界虽然还留有局部战斗，但已经没有大的战事。可是隐藏于背后的黑暗却开始蠢蠢欲动，于是地球联邦军内部分裂成了OZ和A-laws两派，A-laws还对反政府势力进行了过分的武力镇压。期间，研究所所属的次元兽猎人艾斯塔在某城市和两部高达以及黑骑士团的残余势力汇合，然后是天人组织的再次行动、殖民卫星高达的出现以及黑骑士团总帅ZERO的复活。经历了种种战乱后，这些人再度结成应对混乱现状的ZEXIS和ZEUTH，其中自然还有从研究所而来的久良。之后在他们面前出现了新的敌人，那就是过去被骸王消灭了的处于平行世界的圣英萨拉姆王国。他们以次元兽作为战斗力，为追求安居之地开始侵略地球各地，紧随其后出现的还有神秘的晶球和盯上晶球的黑衣男子阿萨金，以及幕后操纵地球联邦政府的变革者。为了击败潜伏于历史黑暗之中的敌人，ZEXIS和ZEUTH再度踏上征途。



因为有《破界篇》的铺垫，所以《再世篇》一上来剧情发展就很能打动人心，尤其是序章我方各路人马陷入绝望的战斗，最后败下阵来的描写极其煽情，紧随而至的则是各种原作剧情融合后的大爆发。原作剧情编撰之精彩就算和《机战Z》比起来也丝毫不逊色，而且和《机战Z》打的忠实还原牌不同，本作很多时候走的是融合再编写的套路。例如将飞翼零式高达和00高达的系统串联起来，阐释诞生变革者的整个过程。又如希罗在零式系统中看到了一个充满悲剧意味的未来，于是决定将这个未来的始作俑者，自己的同伴ZERO亲手杀死。而在“战士们的呐喊”一话中，因为零式高达和00系统的连携，将一切不可能化作可能，使得我方一瞬间扭转了整个战局，这简直可以说是本作处理得最热血的一场战斗。更难能可贵的是，本作将原作中一些不必要的细枝末节或者彻底删除或者直接并入，使得整体节奏非常紧凑，也让战斗变得更加的紧张刺激。另外，“《Z》系列”的传统特色IF路线的引入使剧本有了新的演绎方式，虽然是完全新编，但关

FEATURE
INFORMATION
EXPRESS
GUIDE

键角色鲁路修的行为会跟随之前条件的改变而发生改变。因为罗杰查出他的真实身分，更和万丈一起帮他救下了原作剧情必死的夏丽，从而令他心中仍有希望，并且愿意在这个充满了谎言的世界中去相信他人，这才有了后来的IF路线完全不同意义的大混战，这一系列剧情铺垫之巧妙让人丝毫感觉不到突兀。结局破界之王以次元将身分说出了人类天敌巴力的存在，也预示着“《Z》系列”最强大敌人的登场。当然，本作剧情还是有问题的，那就是和前期逐步铺垫细致展开激烈大爆发不同，到了后期各种敌人扎堆出现，近而相继被干掉的部分处理得过于轻描淡写，反倒缺乏最终战高潮阶段应该有的悲壮和震撼。



原创角色

本作不仅融合剧情处理得好，原创系主线剧情也同样优秀。围绕着必将到来的绝望未来，一众事先知道了真相的人作出各种不同的尝试，选择用不同的方法来试图改变未来命运，这几乎是很多拯救世界主题的故事固有套路。《再世篇》在与命运抗争之中，对人们或者坚持或者苦恼或者直接消极绝望的描写很能打动人心。其中尤以一众原创角色的表现最为亮点，对敌人的刻画更完全不是《机战Z》那一拨扭曲疯子所能比拟的。

主角久良自不用说，这个完全为还债而战的家伙的所作所为在传统意义上绝对是离经叛道的，可你不得不承认，他是目前为止众多原创主角中最接地气的一个。因为他浑身上下都透着一种近乎残酷的真实，为了钱而奔波，却不会为了还债而干违背自己良心的勾当。没钱了，想着怎么吃饱，于是出外打猎，弹硬币喝糖水度日的桥段时有发生。正如前富豪卡洛斯所言，久良这人根本就没有什么高尚的追求，他所做的一切几乎都是在向钱看，不过是为了还清债务然后自由自在的活着。正因为他并没有自己的意愿，完全随波逐流，所以就需要有什么来束缚住自己从而令自己能够坚强的走下去，这才有了之后的频频欠下巨额债务（个中因果关系有点像蛋生鸡，鸡生蛋）。久良有着一段不堪回首的过去，当年因为和父亲吵架，年纪轻轻的他离家出走，之后为了糊口，他不得不加入军队混饭吃，怎料这一加入很快便被编入了放火魔（以下简称FB）小队中，从而经历了一段地狱般的人生。所谓FB，干的尽是些肮脏的勾当，替某些国家处理黑幕事件，毁灭证据，大肆破坏引发国内纷争从而狠捞一大笔更是家常便饭。那时候，久良虽然对这些工作极其深恶痛绝，可为了活着只得泯灭自己的良知，仿佛把自己的心给掐死了一样干着这些事情，一直到发生那个次元兽破坏村庄事件。当时上头认为如果以无人生还上报可以有不错的评价，于是打算把惟一的幸存者（小女孩艾斯塔）杀死。那一刻，久良突然觉醒了良知，拼死救下她，并从此离开了FB小队。之后久良还多次帮助艾斯塔，虽然艾斯塔并不记得他。当FB的队长玛丽莲将这一切都告知了艾斯塔后，面对她的质问，久良只是苦笑，不想解释什么。



玛丽莲之所以说他是摇摆不定君，因为久良这个人明明有很强的战斗能力，却始终被人心所牵绊着，很多时候他所干的事情和他傻傻坚持的那些原则都是自相矛盾的。这也正是其可爱之处，他可以时常将“美女是不可信”这句话挂在嘴边，却从来没有一次拒绝过与队里一众美女的交流。他可以直言不讳自己是个



见钱眼开的主儿，却时常做出些舍命又不要钱的举动。他可以整天嘻嘻哈哈，看起来一副没心没肺的样子，内心却无比厌恶战争，也包括引发战争的人，哪怕有多么冠冕堂皇的理由。甚至于明明有许多可以挣大钱的机会，他总能搬出一大堆原则来拒绝干那些违法的事情。欠债就赚钱来还，而不是去抢钱。他对钱的执着，正是其真实的一面，也让这个角色比起过往的主角们更加像一个活生生的人。

偏偏就是这么一个随波逐流，除了还债之外基本没有其他追求的人，却背负起了“摇摆的天秤”。要知道，天秤座晶球的觉醒条件是即使面临怎样两难的局面也绝对不屈服的强大意志，如此正义凛然味道的条件能在他身上适用吗？游戏中的几场恶战，几乎每次都将两难的选择题丢给他，比如要救变成了次元兽的艾斯塔，那自己就不能死，可面前又有强敌，该怎么办？于是他果断选择了拼死和强敌一战，将拯救艾斯塔的责任交给同伴。又如面对ZONE疯狂吸收地球生命力，我方的攻击无法奏效，惟有发动次元之力加以制止，于是他二话不说就打算冲过去牺牲自



己。更麻烦的是天秤晶球觉醒后的副作用很是可怕，其觉醒需要坚强的意志，但这种意志过分强大的结果会令人变得不顾一切，甚至疯狂的追逐单一目标直至精神崩溃。如果换做别人肯定最后会走上这一条不归路，但久良却因为自身见钱眼开的特性而成功超越自我。进入觉醒状态的他什么人的话都没办法听到，惟独还能对硬币落地的声音产生反应，而这也成为其关键时刻找回自己的重要法宝。如此设定虽然看起来很可笑荒唐，但的确符合久良这个守财奴的风格，也让剧情走向多出了那么一点点黑色幽默的意味。

“虚伪的黑羊”晶球持有者艾姆，这个角色可以说全身上下都是谎言，从名字、身分、经历无一不是捏造出来的。《破界篇》的时候，此人所作所为不过就是一个跳梁小丑，虽然知道的肯定比我方任何人都要多得多，但做的事情却是下作之极，而且最终也没得到什么好报。然而到了《再世篇》中，这家伙居然摇身一变化作幕后黑手。艾姆因为觉醒了黑羊晶球的力量，获取了很多神秘知识，为了得到更强的力量，他打算参加“圣战”，而圣战的必需条件便是与十二个晶球共鸣者战斗。于是他想到与其不断穿越不同世界去找这些人，还不如创造一个条件尽可能多的吸引这些人到同一个世界中来得省事。所以他怂恿破界之王毁灭了另外一个地球上的圣英萨拉姆王国，逼迫皇子尤瑟觉醒，之后又诱骗利摩涅西亚共和国领导将破界之王引诱到这边世界发动大规模战役，促使久良这样的晶球共鸣者出现。这还不够，他暗中给予地球联邦军以及新生的圣英萨拉姆王国各种异世界的科技，让他们不断加强军备，从而使战争升级，造成次元的更加不稳定，好让同样接触了次元震动而持有烙印的人们都能齐聚一地，以便收集更多的晶球共鸣者。可以说，这一场危及世界的大战完全就是这个骗子在背后推波助澜造成的，其能量之大绝对不可小觑。



因为“虚伪的黑羊”觉醒的条件是谎言，所以这个在查尔斯皇帝眼中充斥着谎言的丑陋世界反倒成为其觉醒力量的温床，到了决战后期，这家伙的力量更是得到了无限膨胀。如果说之前捏造死亡假象、改变姿态还只是小试牛刀，那么现在的他连和自



己无限接近的虚假分身都能直接造出来。只不过这个晶球也是有副作用的，艾姆的一生必须不断的用谎言来掩饰谎言，而且他还会逐渐分不清真实和谎言的区别，以至于说了一大堆完全毫无意义的话语。也正因为他的造假功力已经登峰造极，所以就算被打败也能用各种造假来蒙混过关。就这样一个大骗子居然也有弱点，艾姆并不知道所谓十二晶球其实都存在着两两配对的关系，和黑羊配对的就是“求知的山羊”，而且山羊正是黑羊的克星。因为黑羊需要的是谎言，而山羊的能力正好是用来揭露谎言的。所以阿萨金在次元之力的源流之中找到了自己早就得到的山羊晶球的使用方法，一下子觉醒山羊的力量，直接便将他的过去暴露了出来。原来艾姆曾经是个科学研究员，但其本身业务能力并不强，为了混入某研究项目中，他不断编织谎言，尽管内心很恐惧随时会被踢出成员之列，但在同事面前，他却可以脸不红心不跳地撒谎，真正是把说谎当成呼吸空气般简单。因为他这种特性，才会和“虚假的黑羊”产生了反应。在真相被揭露出来的那一刻，他彻底崩溃了，失去了谎言力量的他也就没有了任何存活的可能，一个遭人深恶痛绝的丑角就这么迎来了自我覆灭，还是毁在了自己的谎言底下，着实讽刺得可以。

和艾姆一对比，圣英萨拉姆王国的皇子尤瑟则更加令人同情。在旁人看来，他缺乏皇者必需的威严，而且行事唯唯诺诺，胆小怕事，毫无主见，为此他没少遭AS第四号圣骑士韦恩的白眼。别人或许不当他一回事，就连宰相老太婆安布罗恩最初也只是想将其培养成傀儡，好让自己全身心地研究次元科技。可AS的首席圣骑士杰拉尔多却不这么觉得，他看到了尤瑟本质中的善良和温柔，因为当初王国破灭的时候，所有人不是绝望就是愤怒，只有尤瑟在为那些牺牲的生命而落泪。同时杰拉尔多也深知，要重振圣王国，要让王国五亿多的子民不再生活于动乱之中，光靠温柔和善良是不够的。于是，后来明明杰拉尔多受了重伤命不久矣，还是拼尽最后一口气劝说皇子要振作起来。或许是亲眼见证自己最信任的骑士死于面前，又或者是体内具有的皇者气度觉醒，至此之后，尤瑟完全



变了一个人似的，他不再唯唯诺诺，不再对宰相言听计从，只言片语就道破了她的险恶用心，却又原谅了她的罪行，甚至愿意将一切罪业都背负在自己身上，之后他更用其不凡的气度让桀骜不驯的年轻骑士韦恩立下辅佐他复国的誓言。



失去了许许多多，走到今天这一步，尤瑟心中没有犹豫，为了复国，他不惜发动大规模侵略作战，就算牺牲再多的骑士也无所谓，其行为无异于一个暴君。之后，在与毁灭了自己王国的恶鬼破界之王的决战中，尤瑟更是首次拔出了圣王的象征“王者之剑”，其实这便是皇家代代相传的至宝——“无尽的水瓶”晶球。水瓶晶球的觉醒条件是所有晶球中最麻烦的，那就是需要最大程度的对他人的慈爱，对于尤瑟而言，要发挥出水瓶晶球的全部力量，就需要其具备对拯救破灭王国的慈爱。所以即使所有人都不理解他，甚至咒骂他，可韦恩、安步罗恩以及玛丽莲都知道其良苦用心。尤瑟是打算以这个无能暴君的形象示人，然后由心中最爱的第七号圣骑士玛格丽特来杀死自己，如此一来，玛格丽特就能以救国英雄的身分管理国家，地球人也会因为同情遭受暴君统治苦不堪言的五亿多人民而接纳他们，这样他们便能过上安定的生活。说到底，尤瑟是用这种自我牺牲的方式来换取王国人民的幸福，哪怕到最后根本就没人能理解他的苦衷。水瓶座晶球在给予其强大的力量的同时，其副作用会却在逐渐破坏着其身体，起初面部皮肤出现龟裂，这种痛苦有时候让他连保有自我意识都很是困难，所以只得偷偷找来玛丽莲帮自己化妆掩饰。

正是因为他的这种觉悟和魄力，最终感动了老太婆安布罗恩，让这个为了研究次元科技而献出自己一生的人终于明白了自己真正追求的是什么，甚至宁愿将自己变成丑陋的次元兽也要誓死战斗到底。就连一直以战斗为乐，以夺取作为人生最大幸福的玛丽莲也有生以来第一次感觉到了给予的喜悦。能让这个从小就被组织加以肉体改造并通过各种扭曲手段培养出来的疯狂女子发生如此大的转变，足以说明尤瑟的人格魅力。为了皇子，她不惜以身犯险，到最后也无怨无悔。在她心中将尤瑟比作幸福的王子，将自己比作那只燕子。燕子最后随着王子一同死去，虽然没有说出口，但燕子也是幸福的。



FEATURE
INFORMATION
EXPRESS
GUIDE

时狱之许愿



2014年4月10日，《第3次超级机器人大战Z 时狱篇》（以下简称《时狱篇》）的发售预示着“《Z》系列”正式进入完结倒计时。和前几作不同的是，《时狱篇》横跨PS3和PSV两大平台。而《时狱篇》的制作以及发售可谓一波三折，一开始制作方以PSV卡带容量有限，不足以收入《时狱篇》的全部内容为由决定该作只发售PSV下载版本。后来因为广大玩家的强烈要求，不得已采用新的压缩方式制作，在保证不会删减游戏本体内容的前提之下，公布了PSV卡带版本。同时，《时狱篇》的初回版还附送了初代《超级机器人大战》HD版的下载码，该作不仅对GB的初代《机战》进行了全面HD化，系统上也有大量改进，因为原作在改造机体、说得敌人以及隐藏部件设定上都颇有研究价值，重制后还追加了全新的宇宙篇关卡和全新的我方机体，可以说无论从怀念角度还是单纯游戏性上，都颇有收藏的价值。

《时狱篇》参战作品一共有32部，其中新参战作品只有4部。系列第一作《机战Z》参战的作品大多数都被排除在外，而《破界篇》和《再世篇》才加入的作品反而比较多地继承了过来。和《破界篇》以及《再世篇》一样，《第3次机战Z》采用的仍是



两部构成的形式，其中《机动战士高达UC》和“《新世纪福音战士新剧场版》系列”在加入《时狱篇》时都还没有完结，势必导致在该作中无法完整交代全部剧情，而《全金属狂潮》更有插画师四季童子爆料说下一部（即《天狱篇》）会加入原作小说剧情。《天元突破 红莲螺岩》的故事则终于在《时狱篇》中步入完结，拥有比银河还要大体积的“天元突破”形态在最终话得以重现，敌我双方体积都根据原作设定变成了∞。另外，《时狱篇》还以原作敌人作为最终BOSS，这情况在过去《机战》是极少出现的。

画面

虽然作为系列的完结篇，可《时狱篇》在画面上除了进行高清化外，其本质却和《破界篇》以及《再世篇》几乎是一样的。本作依旧采用2D地图+机体大头的表现形式，虽然2D地图描绘得很精致，各种特效炫目华丽，这在掌机上还算不错，但毕竟是有PS3版本的，总给人一种借着PSV版本偷工减料省钱的感觉。角色头像也是采用了掌机式的小头像，并没有《机战Z》那种胸像，也没有《第2次机战OG》的半身像，好在角色表情丰富，粗略算一下，本作角色的表情图数量之多堪称“《机战》系列”之最。就连一直被忽略毫无存在感的杂兵头像也基本不再采用过去那种连眼睛都看不清的图，而是每一伙势力中都有几张不同的杂兵脸，且这些脸大多数在原作中均可以找到出处的。上面也说过PSV为了能出卡带版本，采用了新的压缩数据方式，结果却造成了读取上的困难。导致《时狱篇》即便不开战斗动画，交代战斗情况的界面也要黑屏一下才能出现，开了战斗动画更麻烦，机体明明出现在画面中，却愣是要等上一两秒才能动起来。用卡带，还有预装数据，结果却出现了《机战α外传》的现象，即当年为了让战斗动画数据读取起来不至于令人感觉太烦躁，先出现场景，再出现机体，然后再动起来。PSV版压缩数据做得不好，更导致了角色对话框和头像变得异常模糊，和上方的战斗动画俨然划出了完全不同的两个分辨率。



本作战斗动画表现也令人堪忧，虽然就掌机而言画面已经是不错，但毕竟是完结篇，一众玩家要看的自然是超越了《破界篇》和《再世篇》的战斗动画，可实际上《时狱篇》的战斗动画除了高清化外，几乎还不如这两作的。机体特写极少，前作中出现的高达系机体真实比例特写在本作中变成了个别原作主角机特权，大量战斗动画动作不是拖沓沉闷就是简练偷懒，极度缺乏力度感和细节交代，消灭敌人后的KO动画更是少之又少。比如《全金属狂潮》的主角机强弩的最终招式（俗称隔山打牛拳），那毫无细节的左右腿交替前进动作已



经将偷懒上升到了一种境界。而且前作背景卡帧现象严重的问题到了机能提升了N个档次的PSV上不仅毫无改善，高清化后的景物反而显得更加模糊。

当然本作战斗动画也并非一无是处，上面提及的只能最终话用一关的天元突破红莲螺岩的战斗动画就堪称热血流畅。而没有了机体特写的帮助，传统的UC系机体反而更加体现出动作细节和连贯的重要性。比如来自《机动战士高达UC》中的德尔塔普拉斯的连续攻击表现力就十足，先是飞机形态炮火齐射，而后变为人形，从盾牌中飞出激光剑柄，单手接住，使出光剑，冲上前用力一挥，期间动作衔接之自然流畅，简直如行云流水一般。战斗动画中的细节更加彰显制作方的用心，比如梅塔斯以飞机形态抵挡敌人攻击时，会先变成人形双手防御，等敌人攻击结束后再变成飞机形态，又如各种不同类型敌机被击毁前都有各自不同的忠实原作的细节表现。这次加入的ALL武器很多都是近身类型，拥有针对一组敌人和单个敌人明显区别的武器攻击方式，就拿之前提及的强弩的那招强袭来说，对单对双动作不同，地形高低差异表现也不同，就连宇宙和地面战亦能看出细节差异。

音乐方面，说实话本作所采用的BGM很奇怪，虽然几乎每首BGM都经过了重新编曲混音，但实际效果给人的感觉根本不如原版来得传神，也就剩下几首原创BGM有那么点感觉。还好，本作专门设置了自定义BGM的系统，玩家可以将自己拷入主机的MP3拿来替换掉游戏中各机的BGM，从而创造出独有的听觉奇观。比如拿《最炫民族风》来表现喜感，又或者拿原版歌曲人唱版来增加热血感染力，这些都能任凭玩家自由发挥想象力。这算是一次比较成功的尝试，但愿它不会成为日后制作方在编曲方面又一个偷懒的理由（苦笑）。



系统

《时狱篇》的系统相对前作做出了大量的改进，在保证掌机游戏便携特性上加入了众多全新的系统。核心系统如双机小队、双机契合度（以下简称TT槽）、极限突破（以下简称MB）和战术连携（以下简称Combo），这些彼此相辅相成，使本作战斗过程变得更加有趣。

双机小队更像是NDS的《机战L》的搭档系统，区别在于一旦在出战前组好队伍，战斗过程中就不能重新编队或者让其中一部机体撤退，且一般情况下辅机只能以规定好的一样辅助型武器随同作战。TT槽的出现令这看似不灵活的系统焕发出独有的生命力，战斗中只要双机小队总击坠数是2的倍数或者小队中有人升级就能蓄满二段TT槽，从而开启小队指令。小队指令一共有四项，其中有击破敌方小队后可获得再一次行动机会，又有获得PP加倍或者获得Z芯片加倍，以及恢复自己小队25点SP点数。复数行动指令可以用来赶回合数，而只要你计算精确，或者主机足够强大，然后拉一个低等级辅机，便可以借着每次击坠敌人小队升级的机会再次蓄满TT槽再发动复数行动，如此循环理论上甚至可以达到无限行动的效果。而作为角色育成的关键，有了PP加倍，依靠强大的地图炮，一次攻击取得成百上千点的PP不在话下，更能和任何辅机搭配实现PP的大量共享。

TT槽另外一个效果是可以用来发动MB，这MB的概念最早出现于《第2次机战OG》，属于拥有统率技能（固有技能，无法习得）的角色的专用攻击手段，需要考虑站位射程距离等因素，虽然攻击力超强，却也因为限制过多而不具备太高实用性。《时狱篇》的MB随便什么人都可以使用，相应的限制条件也不多，虽然效果由过去的四机群殴变成两机合作，但胜在够实用，这也从侧面弥补了双机小队的弊端。辅机一般情况下只有特定的辅助武器可以发挥作用，并且主机选择的武器如果是ALL属性，辅机根本就无法参与战斗，有了MB就不同了，辅机的所有武器都可以无视射程以及任何特性的限制参与到主机战斗中，而且还有攻击力加成，使得MB成为初期缺乏精神辅助之下对抗BOSS的不二法宝。

再说说这Combo，只要我方攻击击坠敌人一队Combo就会上升一级，最高五级，每升一级，击坠敌人得到的金钱、Z芯片和给予敌人的伤害加成也会跟着提升。但只要期间有任何行动待机或者无法击坠敌人，Combo指数就会下降一级。也就是说，玩家如果要以Combo MAX的状态

Vita企划
Vita动态
Vita新作
Vita攻略

获得最大攻击力加成并赚取最大限度的金钱和Z芯片，那在积攒Combo指数的时候就必须预先作一下安排，因为随便乱动的结果往往Combo涨不了多少。根据己方战斗力，预留敌人HP残余，保证该击坠敌人位置在己方行动范围和射程以内，迅速达成Combo MAX，并将这效果发挥到极致，成为本作战斗的一个重点。

《时狱篇》加入了D商店系统，有点类似于《机战Z》的集市系统，区别在于这里购买强化部件和隐藏机体的货币是Z芯片（剧情相关的一件重要道具），虽然击坠敌人得到金钱经验的同时也能得到一定量的Z芯片，但对比起商店里的物品价格还是杯水车薪。其中一些特殊强化部件和强化系统都需要达成某些特别条件才能解锁售卖（且仅有一件），强化系统顾名思义不需要装备只要购入就能直接让全员享受效果。还有一点值得一提，只要有人达成了ACE（击坠数80），开商店的次元商人机器人AG就会出面祝贺，个中对话基本都属于恶搞欢乐向的。

《时狱篇》还加入了不少原作特有的系统，比如《全金属狂潮》的机体特有的ECS隐形系统，在本作就设定为和过去的《机战J》以及《机战W》的分身特殊能力不同，只在每一关第一次登场时候自动挂上精神“必闪”、“斗志”和“突击”效果，十分符合原作设定。《创圣大天使EVOL》多个圣天使学院的学生都拥有自己不同的ELEMENT能力，这可以通过自由换人方式体现出来，但和之前几作不同，本作对这帮学生的限制非常多。首先，不管怎么组合三个驾驶员，机体的武器都不会发生变化（除非是某个学生剧情中离开或者死亡才会出现特定武装无法使用的情况）。其次，学生的精神点数是共通的，无法通过替换驾驶员来恢复，而且击坠数和PP也无法让所有同学共享。最后，在角色育成方面，除了原作主角外，其他学生都无法习得和精神点数有关的所有技能。

为了提高游戏难度，《时狱篇》大幅度削弱我方实力，比如一开始就降低角色六项能力数值，光命中回避两项数值只有两位数或者一百多一点。角色育成方面，连前作几乎主力队员人手一个的连续行动技能都给取消了，以至于虽然每个角色最大技能槽都是八个，可仔细一看真正能装上的有用技能却少之又少。还有一点，本作大幅度限制了精神用法，每战一开场，我方角色可用SP点数只有最大数值的一半，之后每回合逐渐恢复5点。后期要用什么强力精神还得憋上几个回合，着实令人着急。

与之相对应的是敌人数量非常多，尤其是中后期，黑压压一大片，击坠后得到的金钱和PP量尤为可观。超级系BOSS的HP量没过去那么逆天，也不会总是拿HP回复说事或者以瞬间重生桥段来充数，但本身拥有一堆超强技能，命中回避加成夸张，防御系特技一旦发动起来极为皮糙肉厚，还有每回合两至三次行动，武器更是自带了各种BUG属性（如行动不能，全能力减半等），一个不小心让其多次行动冲入我方阵营中，一发地图炮就可以让你痛不欲生。真实系BOSS如伏朗托和夏亚每回合集中+直感+直击的精神组合，轮番攻击之下也很难保证哪部机体能撑得住。而BIG VENUS虽然没有那么多逆天技能，可一旦交战一次便消去存在的设定也颇让人头疼，万一自身能力不足很容易被逼上绝路。

剧情

本作在剧情表现上虽然也跟《破界篇》和《再世篇》一样加入了CG剧情图和关键剧情语音，但两者根本无法相提并论，《时狱篇》的CG图总共没几张，剧情语音也少得可怜，而且有些时候感觉语音加得很诡异，明明不是关键剧情却有语音，而明明很关键很容易感染人的剧情却一句语音也没有，使得本作剧情在感观上给人造成的冲击力度直线下降。

《时狱篇》的剧本编写得极为精妙，说无可挑剔都不为过，在原作还原度和融合度上都有绝佳表现，对于一部分剧情后作品的改编更是其神来之笔。如此精品级别的剧本，在《机战》历史中实属



罕见，说是至今为止几个系列作中最高水准一点都不算恭维的。故事以主角神代响感受到神秘机体杰尼昂的降临为开端，之后这个有点自闭的男生寻找天使的故事因为融入了《全金属狂潮》和《全金属狂潮2校园篇》中的轻松剧情而变得异常的喜感十足。然后故事逐渐抽丝剥茧，揭露出他的一段凄惨悲伤的往事和自己的悲剧命运。之后故事峰回路转，进入了主题“时之牢狱”，为了寻找破解“时之牢狱”之法，众人几经波折，终于在《THE BIG O》的模范城中找到了线索。期间悬念重生，响终于找到了宿敌，曾经夺走了自己父亲和姐姐生命的疑似天使的存在——“仇视的双子”晶球的持有者伽德莱特，更意外卷入了和人类天敌巴力的大战，以及1万2000年周期不断重复的神与恶魔的战争。

来自于《真魔神冲击！Z篇》原作本来只存在于记忆中的迈锡尼诸神之战，到了《时狱篇》竟变成诸神复活后宙斯和哈迪斯军团的再次死斗。而在模范城最后的谈判阶段，本作的改编将模范城的定义更加神化，它竟然是曾经被毁灭的地球的一个角落，更是为了将现在世界困在“时之牢狱”而特设的实验场。剧情中期开始高潮迭起，不仅和多个高位生命体展开轮番恶战，更在《逆袭的夏亚》最终主场阿克西斯中发现了所有问题的关键，那就是两个特异点的存在。原作中继承了已死夏亚精神的伏朗托和本作的夏亚，成为两个完全路向不同的特异点，更带出了新的悬念。众人齐心合力，并在全世界人类的许愿意志中成功破除时之牢狱，而响更亲自手刃了因为妒忌地球没有被毁灭而迁怒于我方的伽德莱特。接下来就是面对最终势力反螺旋族，于是大家在最后的超螺旋宇宙中展开了一场几乎完美还原《天元突破 红莲螺岩》最终话“天上所有之光尽是星星”的超级战斗。整个剧本张弛有度且节奏感极强，剧情发展一气呵成，丝毫不给人喘息机会的战斗更是让人感觉酣畅淋漓至极。



《时狱篇》的剧情一直和时间挂钩，甚至每一话都几乎出现了清晰的日期显示，时间最终定格于11月11日，这让人不得不怀疑是制作方有意为之，甚至于坊间有种说法：或许明年的11月12日便是《第3次超级机器人大战 天狱篇》（以下简称《天狱篇》）的发售之日，因为这一天正好是星期四。可惜很快官方制作人寺田贵信就亲自出面辟谣，他解释说剧情一开始4月10日是该游戏的发售日，而最终的11月11日则是自己的生日，其中并没有什么深刻含义，纯粹是官方恶搞，就连他自己也是在作测试的时候才知道的。虽然他说得合情合理，但总给人一种欲盖弥彰的感觉。

不管怎样，目前从《天狱篇》的预告中可以看出，剧情上依旧埋下了很多伏笔，有着诸多谜团等待解决，而且来自另外一个地球的我方势力更是令人期待。就算不考虑再加入新动画作品，只是将之前《破界篇》和《再世篇》的那些没有加入《时狱篇》的作品重新召集回来，这也是史上最大参战作品的阵容。从《时狱篇》留一手迹象严重看来，大量机体的武器并不完整，意味着《天狱篇》会追加许多更刺激人感观的战斗动画。有的作品剧情根本就没有展开，比如《剧场版 机动战士高达00 先驱者的觉醒》除了机体外连敌人ELS都还没出现，接下来的战斗相信会更加令人热血沸腾。而有了《时狱篇》几段对原作剧情的大胆改编，也让人有充分的理由可以期待一下这些作品在接下来还有哪些更精彩的二次创作。总之，作为喜欢这个系列的玩家，绝对没理由会拒绝《天狱篇》这部“《Z》系列”真正意义上的最终作。



PS+俱乐部

随着国内掌机市场逐步建立起来的正版意识越来越牢固，也有越来越多的玩家开始关注起Playstation Plus（简称PS+）。PS+会员制度除了为玩家们提供更多游戏试玩、存档上传备份、优惠打折等便利服务外，最吸引人的无疑是“限期免费游戏下载”了。各个服的优惠政策不尽相同，所提供的游戏也有所差异，而“PS+俱乐部”栏目就是为广大玩家们介绍和推荐近期的免费游戏。

1月免费游戏推荐



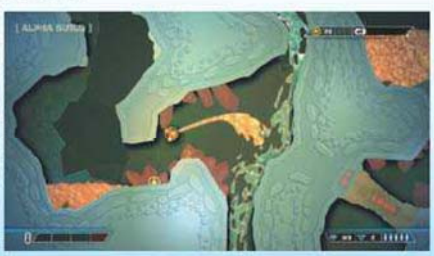
像素垃圾 射手 终极版

PixelJunk Shooter Ultimate

港服、美服、欧服、日服

游戏类型	ACT	游戏语言	英文	发售时间	2014年6月4日
奖杯总数	27（铜杯10、银杯9、金杯7、白金1）	白金难度	6/10		
白金时间	约12小时	相关攻略	《PSV专辑》Vol.10		

Q-Games曾参与开发过《星际火狐64 3D》等优秀作品，由其打造的“《像素垃圾》系列”虽然画面其貌不扬，但玩法新颖、颇具创意。本作将《像素垃圾 射手》前两作的内容合二为一，并追加了隐藏关等全新要素。玩家需控制一艘飞船在地底世界展开探索，拯救被困的科学家。游戏过程中需结合场景里的石油、岩浆等元素才能顺利通过，甚至BOSS战也富含解谜元素，此外还有钻石、隐藏区域等收集要素。白金难点主要在于在线奖杯，随机配对的网战机制不太方便联机互刷，需要玩家有足够的耐心，与好友同时上线、反复配对直到成功后再开战。





超级猴子球 大玩特玩

スーパーモンキーボール 特盛あそビ～タ！

日服

游戏类型	ACT	游戏语言	日文	发售时间	2012年6月14日
奖杯总数	51（铜杯42、银杯5、金杯3、白金1）	白金难度	10/10		
白金时间	约30小时	相关攻略	-		

SEGA“《猴子球》系列”的最新作，游戏的基本玩法延续传统，依旧是操作圆球里的猴子一路滚动，收集沿途的香蕉并尽快到达终点。针对PSV的机能，本作加入了触摸屏、背触板、重力感应等操作方式，当然老玩家也可以用传统的摇杆操作。除了丰富的关卡外，还有供多人联机的对战模式，并且搭载关卡编辑功能，玩家可以用摄像头拍照作为素材，制作属于自己的原创关卡，并通过网络与他人分享。注意本作的白金难度极高，“全关卡不接关通过”、“全关卡用重力感应操作过关”的奖杯难度高得令人发指，有“100%强迫症”的奖杯控需谨慎开坑。





真·恐怖惊魂夜 第11个来访者

真かまいたちの夜 11人目の访问者（サスペクト）

日服

游戏类型	AVG	游戏语言	日文	发售时间	2011年12月17日
奖杯总数	16（铜杯1、银杯5、金杯9、白金1）	白金难度	3/10		
白金时间	约25小时	相关攻略	《PSV专辑》Vol.1		

老牌音响小说系列的最新作，由系列剧本之父我孙子武丸率领豪华作家阵打造。本作运用文笔优美的文字和写实的3D场景，并且在正统续作中第一次引入角色声优，将数个或疑云密布、或惊险恐怖、或荒诞离奇的故事通过不同的树状分支路线带给玩家。推理部分需要结合剧情，以平假名拼写犯罪嫌疑人的名字。游戏共包括7条路线和4条DLC路线，流程中作出的任何看似微不足道的选择，都有可能导向形形色色的BAD ENDING，主线的“推理篇”中另行隐藏了11个短篇小故事。此外本作的奖杯设定非常“奇葩”，是想提高奖杯平均成色的玩家的上佳选择。





涂鸦小子

ジェットセットラジオ

港服

游戏类型	ACT	游戏语言	日/英文	发售时间	2013年2月20日
奖杯总数	9（铜杯5、银杯2、金杯2、白金0）	全奖杯难度	6/10		
全奖杯时间	约15小时	相关攻略	《PSV专辑》Vol.4		

本作是昔日DC上名作的HD版，漫画般的风格及炫酷的滑轮技巧是其最大特色。2000年推出时曾揽下“游戏创意大赏”的两个最优秀奖，素质可见一斑。游戏的主要舞台是类似东京的虚拟都市，主角是个戴着绿色太阳眼镜和巨大耳机的少年，踩着直排滑轮在城市穿梭，用喷漆罐在各个角落留下涂鸦以表明自己帮派的势力。PSV版以原作的加强版为基础，保留其原汁原味的内容，画质则有了明显的改善，还加入了对应掌机机能的新功能。比如利用触屏来绘制涂鸦，用背触功能来调整视角，还可以利用自带的摄像头，拍下图案转化为游戏中的涂鸦。



注：由于美服采取每周更新，书刊上时的可能会发生部分免费游戏已下架的情况。文中“发售时间”以最早发售的版本为准，“白金难度”和“白金时间”仅供参考。

灵偶异界

MIND≒0

日服



游戏类型	RPG	游戏语言	日文	发售时间	2013年8月1日
奖杯总数	36（铜杯17、银杯14、金杯4、白金1）	白金难度	6/10		
白金时间	约50小时	相关攻略	《掌机王SP》Vol.208、209		

游戏中存在着被称为“物质界”的现实世界，以及居住着“灵偶（MIND）”的异世界“狂精神界”。灵偶拥有极高战斗力，会附在心灵脆弱的人类身上引发一些可怕的罪行，主角一行则是能够唤出灵偶进行战斗的人，故事就围绕着灵偶在两个世界展开。灵偶不仅是剧情的关键词，也是战斗的核心。消耗MP、唤出灵偶可以进行强力攻击并掩护角色，但MP耗尽时角色会陷入无法行动的窘境；不唤出时MP会徐徐回复，相对的就要以肉身进行作战。战斗考验玩家对灵偶的召唤时机的判断。本作拥有华丽的人设和众多大牌声优参与，这点在第一人称迷宫RPG当中可谓是首屈一指。【注：欧/美/港版（英文）与日/港版（日文）是2套独立的奖杯组。】



梦幻俱乐部Zero 携带版

DREAM C CLUB ZERO PORTABLE

港服



游戏类型	AVG	游戏语言	日文	发售时间	2011年12月17日
奖杯总数	53（铜杯38、银杯13、金杯1、白金1）	白金难度	3/10		
白金时间	约30小时	相关攻略	《PSV专辑》Vol.1		

本作是一款夜店主题的游戏，作为PSV首发的护航作品之一，有着不俗的素质。玩家作为一名拥有纯真之心的绅士，在获得了拥有进入梦幻俱乐部资格的会员卡后，要跟俱乐部里的女招待共同度过美好的一年。平日里需要打工赚钱，休息日就到俱乐部里跟心仪的女生一起聊天喝酒，拉近关系后还可以私下进行约会。喝酒是游戏中的一个重要环节，如何在灌醉对方的情况下保持自我清醒是非常重要的。奖杯方面获得难度都不算高，不过全角色Happy Ending刷起来还是比较费时，不像大多数AVG，算不上“白金神作”。对日本夜店文化感兴趣的玩家值得一试。



世嘉索尼克全明星赛车 变形

Sonic & All-Stars Racing Transformed

港服



游戏类型	RAC	游戏语言	英文	发售时间	2012年12月7日
奖杯总数	51（铜杯42、银杯5、金杯3、白金1）	白金难度	8/10		
白金时间	约25小时	相关攻略	《PSV专辑》Vol.5		

如果以为本作只是一款向《马里奥赛车》致敬的游戏，那么玩家就大错特错了。SEGA的硬派风格、众多知名的游戏角色，以及本作新加入的“变形”要素，令其从众多同类作品中脱颖而出。每辆赛车都拥有海陆空三种形态，需要根据场景随时切换。作为赛车游戏的基本内容，本作也做得相当丰富，单单生涯模式下，就有10种不同的比赛在等待着玩家。此外，还有5种联机比赛模式，最多支持8名玩家联机同乐。不过本作的白金难度较高，除了单机模式的Expert难度是一大考验外，联机奖杯也对玩家的好友数有一定要求。对于自己的驾驶技术有信心的玩家不妨来挑战一下。



孤独的托马斯

Thomas Was Alone

港服



游戏类型	ACT	游戏语言	英文	发售时间	2013年4月23日
奖杯总数	15（铜杯13、银杯1、金杯1、白金0）	全奖杯难度	1/10		
全奖杯时间	约5小时	相关攻略	—		

本作是一款表现“孤独”主题的益智游戏，主角是一个名叫“托马斯（Thomas）”的长方形方块，渴望结交朋友的它必须克服重重难关，不断前行。游戏的操作极易上手，随着托马斯结交的朋友越来越多，可利用的方块也会增加，在关卡中如何将它们移动到指定的方框内就需要玩家手脑并用一番了。游戏关卡的设计颇为考究，在后期一些难度较高的关卡中，玩家的一次失误甚至可能断送攀爬许久的努力。画面和音乐方面都带有抽象艺术气息的本作，在丰富的关卡、对操作的高要求以及新颖创意的衬托下，显得极富内涵。



泰拉瑞亚

Terraria

美服



游戏类型	ACT	游戏语言	英文	发售时间	2013年12月11日
奖杯总数	39（铜杯17、银杯19、金杯2、白金1）	白金难度	5/10		
白金时间	约50小时	相关攻略	—		

千万别被点阵风格的朴素画面所欺骗，本作是一款风格独特的2D沙箱游戏。从创建角色开始，继而打造自己的住所，挖掘资源、生产道具、改造周边环境、建起据点、让更多的NPC入驻，扩大自己的势力，按照自己的想法一步步地构建只属于玩家的世界。因为可塑性极强，玩家还可以把本作当作画板，在游戏中做出各种形状的艺术品，比如像PSV版的宣传广告那样，做出个和PSV一模一样的建筑来。PSV版可以在触摸屏上很直观地进行画面缩放，同时还可以用背面的触控板来替代频繁使用的R键。游戏支持多人联机，招呼朋友到自己的世界中冒险吧！【注：欧/美版与日版是2套独立的奖杯组。】



龙之王冠

Dragon's Crown

美服



游戏类型	A·RPG	游戏语言	英文	发售时间	2013年7月25日
奖杯总数	49（铜杯38、银杯7、金杯3、白金1）	白金难度	6/10		
白金时间	约60小时	相关攻略	《PSV专辑》Vol.7		

Vanillaware四年磨一剑，经历各种风风雨雨后创出的掌机平台2D动作游戏最高峰作品。本作风格复古，仿街机横版过关、而又融合了成长要素。玩家可从战士、亚马逊女战士、精灵、矮人、巫师和女法师6种职业中选定其中一种，在城镇中整理装备、学习技能、接受任务，然后在迷宫中冒险，提升等级，获得金钱。装备各自有着不同的附加效果，针对其中一项或几项效果配装，可以将职业的某种能力提升到极限。学习技能需要技能点数，可以通过角色升级和完成任务获得。根据职业特性和玩家的习惯，不同的加点方式，能打造出完全不同的战斗方式。



DLC天国



“DLC天国”栏目为玩家们推荐近期热门作品的相关DLC，此外游戏通过免费补丁追加的厚道内容也会予以介绍。由于日本方面消费税的上调，游戏和DLC的售价都变得有零有整，习惯购买点卡进行充值的玩家需要计算好余额。

《海贼王 无尽世界 红》追加任务



服务器	日服
售 价	103日元

推荐度：★★★☆☆

从发售日当天开始，本作保持着一周一弹DLC的速度。除了最初免费放出的“动画15周年纪念服装”之外，其余均与3DS的DLC相同。内容上既包括了辅助新手玩家的百人斩以及素材收集任务，也有面向熟练玩家的高难度任务。像是连战白胡子和黑胡子的“激斗！白と黑”、以白胡子和红发为对手的“最强！最恐！四皇二人!!”，还有卓洛单挑鹰眼的“最强の剑士への道”等等，不仅富有挑战性，想必还能点燃原作粉丝的一腔热血。



《噬神者2》外传·防卫班归还



服务器	日服、港服
售 价	1000日元、70港币

推荐度：★★★★☆

曾经在《噬神者 爆裂》中登场、大受欢迎的NPC“防卫班”，现在以DLC的形式降临《噬神者2》当中。5名角色的外形都重新进行了设计，语音也是全新录制的，可谓诚意满满。完成了外传剧情之后，玩家可以使用防卫班的新神机。外传中新增了两名通讯员，这也是系统中第一次出现男性的通讯员，外传过关后还会有一名角色作为特别通讯员出现。多人模式下，只要主机下载了外传，防卫班的成员也可以作为NPC参战，还可以在新通讯员的指引下进行任务。



《暗魂献祭Delta》更新补丁&联动任务



服务器	日服、港服
售 价	免费

推荐度：★★★★★

6月5日，官方放出1.20更新补丁。这次更新的主要内容有：全新的任务和故事，和“《荒野兵器》系列”联动的新服装，追加白纸页面的报酬，调整了部分魔法的平衡性，追加名为巴哈姆特的人形魔物以及部分界面的细节调整。新增的人形魔物没有特定的讨伐任务，仅会在玩家进行任务时随机乱入。紧接着在6月6日还更新了与《讨鬼转》联动的两只经典魔物——业炎魔和大天魔。



《信长之野望 创造》下载剧本



服务器	日服、港服
售 价	308日元、22港币

推荐度：★★★☆☆

《创造》作为系列三十周年的纪念之作，包含的剧本数只有6个，相比以往大大减少，而更多剧本是以DLC的形式提供的。游戏至今已推出“天下布武”、“天王山”、“长筱之战”、“严岛之战”、“手取川之战”、“信玄上洛”、“独眼龙奋起”共7个剧本。另外，PSN商店还有两弹免费的DLC“信长之野望之日纪念包”和“系列30周年纪念包”，其中包括历代BGM、系列武将头像、《战国无双4》联动头像、以及一个假想剧本“天下三十将”，非常值得下载。



《第3次超级机器人大战Z 时狱篇》追加关卡



服务器	日服
售　价	100～200日元

推荐度：★★★★★

备受“萝卜控”期待的《第3次机战Z》自发售以来陆续推出了二十余个DLC关卡，其中描述了正篇所没有的独立故事，既有对主线剧情的补完，也有一些恶搞桥段。下载关卡后，还需要将主线推进到一定话数后才能游玩，关卡皆可反复挑战，但惟有初次完成时才能得到对应的奖励部件。关卡的整体难度不高，而且其中不乏“破界の纹章”、“再世の纹章”、“奇迹の欠片”这样的强力芯片。



《瓦尔哈拉骑士3 黄金版》下载任务



服务器	日服
售　价	免费

推荐度：★★★★☆

本作原定连续推出15周的DLC现延长至17周，其中包括了大量的免费内容，大致可以分为三个种类——①同伴类，游戏中曾经登场过的特定角色可以加入成为玩家的同伴；②任务类，游戏会增加新的支线任务；③服饰类，追加与本作联动的其他作品的角色服装。目前最新的DLC是与《超级索尼子》联动的特制服饰，让女性角色穿上后，萌萌的索尼子就会穿着护士服或便服在游戏中出现了！



《小小大星球》球迷装扮包



服务器	日服、港服、欧服
售　价	（单件）108日元、8港币、0.79欧元；（打包）324日元、23港币、2.79欧元

推荐度：★★★☆☆

时值四年一度的世界杯盛宴，在这个全世界球迷狂欢的日子里，《小小大星球》也应景地推出了“球迷装扮包”。该服装包按照世界杯的A～H组划分、共分为8弹，入围今年世界杯决赛圈的32支国家队队服全数收录，而麻布仔的面部涂装也是以该国国旗为主题的，颇为时尚，惟一的遗憾是足球并非今年世界杯的官方用球“桑巴荣耀”。球迷玩家们不妨买几套自己支持球队的服装吧。



《苍翼默示录 刻之幻影》追加角色



服务器	日服、港服
售　价	823日元、60港币

推荐度：★★★★★

虽然相比其他DLC来，这两个角色DLC的价格略高，但角色DLC对于FTG来说向来是具有极高价值的内容。对于真心想要练好本作的玩家来说，还是推荐进行购买。照美（テルミ）入门简单，招式霸道且极具挑衅感，非常适合新手选用。九重（ココノエ）一度是家用机版最不平衡的角色，经过版本更新的调整后，现在仍然位居最强角色的宝座。两名角色在购买后，才可以获得追加的6个奖杯，使奖杯完成度达到100%。



《边境之地2》追加地图



服务器	港服
售　价	免费

推荐度：★★★★★

在“Scarlett船长和她的海盗宝藏”当中，玩家可以进入新地图“海盗湾”去寻找埋藏在荒野当中的神秘宝藏，这个令所有冒险家都心痒难耐的秘宝，也由潘多拉最大最恶的生物所看管着，不过这又怎么阻挡得了玩家的步伐！而在“Mr. Torgue大屠杀会战”里，玩家得对抗穷凶极恶的对手，争夺丰厚奖励，成为新的冠军勇士，还可以从Tiny Tina、MoxxiPlus等NPC那里接下特别任务，获得额外奖励，召集同伴一起将强大的敌人一扫而空！



《刀剑神域 虚空断章》附加任务



服务器	日服、港服
售　价	免费

推荐度：★★★★☆

一个月来官方陆续追加了4个虚空篇DLC任务，均有着普通任务所无法企及的高难度。“恶梦の王の残滓”要求消灭666个恶梦王的残骸，是凸显爽快感的无双歼灭战；“霸王の归还”则要击破号称站在全种族顶点的霸王级怪物；“深き森からの百鬼夜行”将带领玩家挑战率领大量繁殖的军队首领，敌人几乎铺满画面；“胁威の溶体”中强敌林立，玩家可体验到究极的混杂战况。



FEATURE
INFORMATION
EXPRESS
GUIDE



PSVITA NEW GAME SCHEDULE 新作发售表

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2014年7月					
10日	秽翼的尤斯蒂娅 天使的祝福（PS商店下载）	秽翼のユ－スティア Angel's blessing	Dramatic Create	AVG	7452日元
17日	空梦	ソラユメ	Takuyo	AVG	5400日元
17日	爽海罗曼旅	爽海バッカニア－ズ!	P–reve	AVG	6264日元
17日	跨过我的尸体2	俺の尸を越えてゆけ2	SCE	RPG	6264日元
24日	尸体派对 驭血	コ－プスパ－ティ－ブラッドドライブ	5pb.	AVG	7344日元
24日	东京新世录 深渊行动	东京新世录 オペレ－ションアビス	Cyberfront	RPG	6264日元
31日	光之子（PS商店下载）	チャイルド オブ ライト	Ubisoft	RPG	1598日元
31日	光之子 特别版	チャイルド オブ ライト スペシャルエディション	Ubisoft	RPG	2678日元
31日	解放少女 原罪	解放少女 SIN	5pb.	AVG	7344日元









日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2014年8月					
7日	失落次元	ロストディメンション	Fryu	RPG	6782日元
7日	真・流行之神	真 流行り神	日本一 Software	AVG	6264日元
13日	怪物猎人 边境G	モンスタ－ハンタ－フロンテイアG	Capcom	ACT	6264日元
28日	讨鬼传 极	讨鬼传 极	Koei Tecmo Games	ACT	6264日元
28日	超次元动作海王星U	超次元アクション ネプテュ－ヌU	Compile Heart	ACT	6458日元
28日	Love Live！ 学园偶像天堂	ラブライブ！ School idol paradise	角川 Games	MUG	6998日元
28日	枪弹少女	バレットガ－ルズ	D3 Publisher	ACT	6799日元









日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2014年9月					
25日	英雄传说 闪之轨迹2	英雄传说 闪の轨迹Ⅱ	Falcom	RPG	7344日元
25日	绝对绝望少女 枪弹辩驳 外章	绝对绝望少女 ダンガンロンパ AnotherEpisode	Spike Chunsoft	ACT	7020日元
2014年10月					
9日	战场圆舞曲	战场の圆舞曲	Idea Factory	AVG	6264日元

PSV专辑 攻略索引 （第1辑～第10辑）

整理 苍穹

从2011年12月17日至今，SONY的新世代掌机PSV发售已有两年半，而《PSV专辑》在广大读者的支持下也做到了第10辑。根据读者反馈的意见，这里将前10本专辑上刊载过的攻略内容做一个汇总，方便玩家们进行查询。

索引使用方法：本索引按照栏目划分为两部分——“Vita劲作”是以玩法说明和奖杯要点相结合的小篇幅上手指南，其中不乏奖杯神作或精品二线游戏；而“Vita攻略”则是围绕热门作品撰写的详尽攻略，除了系统、流程、奖杯等方面应有尽有外，也尽可能多地包含了其他方面的实用资料。下文索引按照游戏译名的数字、英文、汉语拼音顺序排列，并标明游戏类型、辑数以及页码。由于出刊时间的限制，部分已推出中文版的游戏是以先发售的日文版或英文版为基准撰写的，而针对官方中文版撰写的攻略都会附上“中文版”字样。希望本索引对您有所帮助。

Vita劲作

游戏名称	游戏类型	所在辑数	起始页码
BEN 10 银河赛车	RAC	2	76
Fate/stay night 新星	AVG	4	178
FIFA 13	SPG	4	182
VR网球4 世界巡回版	SPG	2	72
出包王女Darkness 绝顶之战	ACT	10	24
钢铁奇兵 东京始战	ACT	9	22
孤独的幸存者 导演剪辑版	A · AVG	8	12
花边骑士	A · RPG	6	34
幻影破坏者 战场	ACT	9	16
绘画频道 新涂鸦公园	ETC	6	29
火箭鸟 铁汉雄鸡【中文版】	ACT	4	203
机车风暴RC	RAC	2	69
极品飞车 新・最高通缉	RAC	4	184
间谍猎车手	ACT	4	180
剧场版 魔法少女小圆 战斗五芒星	ACT	9	11
扩散性百万亚瑟王	RPG	6	31
乐高蝙蝠侠2 DC超级英雄	ACT	3	40
乐高大电影	ACT	10	33
乐高哈利・波特5-7年	ACT	2	80
乐高神兽传奇	ACT	7	11
迈阿密热线	ACT	8	7
闹钟同盟	ETC	6	30
圣灵之心3 爱意满满	FTG	10	42
声与形【中文版】	ACT	3	38
世嘉索尼克全明星赛车 变形	RAC	5	25
世界拉力锦标赛3	RAC	4	190
失忆症V	AVG	9	29
涂鸦小子	ACT	4	193
维京海盗大战【中文版】	ACT	4	199
未知海域 宝藏之战	TAB	5	22
像素垃圾 射手 终极版	ACT	10	28
小小克星 修改版	AVG	2	82
写真女友 亲吻	SLG	6	17
英雄战姬	SLG	10	20
真实斗士	FTG	3	42
真实拳击	ACT	8	11
纸盒战机W	RPG	4	201
蒸汽世界 挖掘	ACT	9	25

Vita攻略

游戏名称	游戏类型	所在辑数	起始页码
13号小队	TPS	2	164
AKB1/149 恋爱总选举	AVG	4	173
DJMAX旋风 曲调	MUG	4	138
FIFA足球	SPG	2	202
JUMP全明星 胜利之战	ACT	9	169
PS全明星大乱斗【中文版】	ACT	4	88
爱夏的工作室 加强版 黄昏大地的炼金术士	RPG	10	102
暗魂献祭（灵魂献祭）	ACT	5	28
暗魂献祭Delta【中文版】	ACT	9	117
半罪少女 诱惑	RPG	8	15
苍翼默示录 刻之幻影【中文版】	FTG	10	127
苍翼默示录 连续变换 扩张版	FTG	1	214
超次次元游戏 海王星 重生2 姐妹世纪	RPG	9	64
超级机器人大战	S · RPG	10	50
超级机器人大战OG外传 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀	S · RPG	7	160
超级枪弹辩驳2 再会了绝望学园【中文版】	AVG	10	183
初音未来 女歌手计划 f	MUG	4	142
初音未来 女歌手计划 F 2ND	MUG	9	36
刺客信条Ⅲ 自由使命	ACT	4	95
大众高尔夫6	SPG	1	171
刀剑神域 虚空断章【中文版】	RPG	10	152
第3次超级机器人大战Z 时狱篇	S · RPG	10	74
抵抗 燃烧天空【中文版】	FPS	3	151
地球防卫军3 携带版	ACT	5	194
地狱军团	ACT	1	202
恶魔之眼	RPG	5	157
反重力赛车2048	RAC	2	189
国王、魔王与7公主 新・王样物语	A · RPG	2	216
海贼无双2	ACT	6	37
机动战士高达SEED 激战宿命	ACT	3	162
极限脱出 善人死亡	AVG	2	146
僵尸大亨2 布莱恩霍夫的复仇	RTS	6	182
街头霸王对铁拳【中文版】	FTG	4	128
雷曼 传奇	ACT	7	99
雷曼 起源	ACT	2	177
胧村正	A · RPG	6	99
龙之王冠【中文版】	A · RPG	7	18
梅露露的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士	RPG	6	53
梦幻俱乐部Zero 携带版	AVG	1	154
梦幻之星在线2	RPG	5	96
萌萌大战争 现代版++	SLG	6	165
魔界战记3 回归	S · RPG	3	104
魔界战记4 回归	S · RPG	9	46
默示之王	A · RPG	2	207
墨西哥英雄大混战	ACT	6	174
女神异闻录4 黄金版【中文版】	RPG	3	76
潜龙谍影HD版	ACT	3	45
枪弹辩驳 希望学园与绝望高中生【中文版】	AVG	9	204
忍道2 散华	ACT	1	187
忍者龙剑传Σ加强版	ACT	2	128
忍者龙剑传Σ2加强版【中文版】	ACT	6	120
三国志12	SLG	5	174
三国志12 威力加强版	SLG	7	122
杀戮地带 佣兵【中文版】	FPS	7	174
山脊赛车	RAC	1	137
闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明	ACT	5	144
圣洁传说R	RPG	1	117
时间旅人	AVG	3	192
使命召唤 黑色行动 解密	FPS	4	77
噬神者2	ACT	8	159
死或生5 加强版【中文版】	FTG	6	74
撕纸大冒险【中文版】	ACT	8	44
讨鬼传	ACT	7	58
逃脱计划【中文版】	PUZ	2	158
特殊报道部	AVG	3	146
特特莉的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士2	RPG	4	31
突击枪手	ACT	3	176
瓦尔哈拉骑士3	A · RPG	6	132
未知海域 黄金深渊【中文版】	A · AVG	1	87
武士与龙	ACT+SLG	3	184
无双大蛇2 终极版	ACT	7	184
限界凸骑 怪物卡片对决	TAB	5	184
仙境传说 奥德赛	ACT	2	102
小骷髅	ACT	3	123
小小变异者	ETC	1	105
小小大星球 PSV【中文版】	ACT	4	113
新・罗罗娜的工作室 起始的故事 阿兰德的炼金术士	RPG	8	128
信长之野望 创造【中文版】	SLG	10	210
信长之野望 天道 威力加强版	SLG	4	159
心灵传说R	RPG	5	72
伊苏 塞尔塞塔的树海	A · RPG	4	47
萤火虫日记	ACT	10	61
英雄传说 闪之轨迹	RPG	7	133
灾厄 重生	ACT	4	148
战国无双4	ACT	9	86
战极姬3 割裂天下的光与影	SLG	6	154
真・高达无双	ACT	8	143
真・恐怖惊魂夜 第11个来访者	AVG	1	148
真・三国无双NEXT	ACT	1	71
重力异想世界【中文版】	A · AVG	2	88
最终幻想Ⅹ HD版	RPG	8	64
最终幻想Ⅹ-2 HD版	RPG	8	87

文 阿鲁 美编 sienna



SLG	英雄战姬		必需记忆卡
	英雄*战姬		1757MB
5pb.	2014年5月29日	日版	1人
零售版：7344日元/下载版：6480日元	对应PSV TV	对应玩家年龄：17岁以上	

本作是一款源自PC平台的地域压制型游戏，经过PS3的首次移植后，如今终于在PSV上与玩家们见面。游戏将全世界的著名英雄娘化并聚集在了一起，主人公则作为日本国的一员，展开了统一世界的冒险。

文本对应游戏版本：1.00

系统解说

操作

键位	作用
方向键	移动光标、选择
左摇杆	移动光标、选择
右摇杆	移动地图
□	开启行动栏、战斗菜单，任务、兵力、装备选项里的特殊操作
△	排序
○	确定
×	返回
R	快进
START	结束回合、开始任务、开始战斗、快速对话

※在任务、兵力、装备等选项里，按下△键可将光标移动到栏头，玩家可根据不同的需求进行排序。

地图界面



1	回合数	4	行动点数
2	小地图	5	资金
3	行动栏	6	回合结束

游戏的推进

本作以任务的形式推进游戏的进程。游戏中，在占领城市后就有可能出现新任务，选择攻陷城市的任务并完成战斗即可占领该城市，完全占领一个国家的所有城市后，才会出现与其他国家战斗的任务。每个国家的实力各有强弱，按照特定的顺序攻打可以获得“宝具”，一般来说都要先打强国，算是对玩家战斗能力的一个小小考验。

任务

在地图界面选择有星光闪烁的城市，或在行动栏里选择“ミッション”即可看到当前的任务。本作中，任务贯穿于游戏始终，具体可分为事件任务、宣战任务和战斗任务三大类。事件任务又包含推进剧情、探索和角色事件几个类别，其中推进剧情任务较少，完成这类任务后可推动主线剧情的发展；探索类任务的名称前面有金钱或宝箱符号，完成后可以获得金钱或宝具；角色事件任务名称前带有角色头像，完成后可提升与该角色的好感度，角色事件会随流程的推进不断解锁。宣战任务可视为推进剧情类任务，任务名前带有旗帜符号，完成后才能对其他国家发动进攻。战斗任务名称前带有武器符号，选择后进入战斗。

除战斗任务外，其他所有任务都需要满足一定条件才能完成，这些条件包括行动能力值、特定角色、金钱等等。一个任务中最多可选择9名角色来满足该任务所需的条件，达到要求后就能完成任务，被选择的角色该回合无法再进行其他行动。需要注意的是，某些任务名称前的大图标右下方带有一把小剑，这类任务表示需要进行战斗，在选择角色时除了那些用于增加行动能力值的人外，也不要忘了将战斗主力配置进去。

Tips：后期任务需要满足的条件比较复杂，可以按□键让系统自动匹配，然后再按需要更换角色，可以省不少时间。

角色

游戏中收录的角色都是世界各地、各个时代的英雄，每个国家或地区都选出了几名杰出代表，例如中国参战的角色就是秦始皇、吕布和孙子，其他诸如麦哲伦、亚瑟王、源义经等都算是大名鼎鼎的人物，并且这些著名人物在游戏中全都变成了女性形象，更是增添了征服全世界，开满整个后宫的成就感。

能力



角色能力分为行动能力和战斗能力。游戏中共有探索、交涉、研究、作成、登山、航海这6项行动能力，每名角色都拥有其中的某几种行动能力以及对应的数值。行动能力的作用仅用在完成任务上，选用的角色能力行动值总和达到条件即可完成任务。其中登山和航海两项能力要游戏中后期收服的角色才有，前期拥有无法完成的任务时不要着急。战斗能力分为“攻”、“防”、“速”三个项目，每名角色的战斗能力是固定的，只能通过装备宝具来进行更改。

兵力



兵力是衡量一名角色战斗力的重要指标，其数量与战斗时造成的伤害成正比。游戏中，获得兵力的方法有两种，第一就是直接花钱购买，在行动栏选择“兵力”，选定角色后将光标调到“兵力增加”一栏，按左/右或L/R键就能调整需要购买的数量，现有兵力数量越高，增加兵力所消耗的金钱越多，用此方法最多可将兵力增加到9999；第二种方法是进行战斗，获胜后出场角色每人都能增加10个士兵，如果是“压胜”（25回合内完成战斗）则获得士兵数量翻倍，获得士兵的数量可以通过装备宝具来提升，兵力破万后就只能靠这个方法来提升了。

战斗中损失的兵力也可以在选择“兵力增加”后进行补充，按□键为补充全员损失的兵力，补充兵力的花费比增加兵力低很多。如果不愿意花钱，也可以等待角色自然回复，所有角色的兵力每回合都会回复少许，当然也可以通过装备宝具来提高回复量。游戏中的机器人和古代英雄没有兵力一说，取而代之的是自身的体力，这就导致她们只能通过战斗来提升实力，损失的体力也只能自然回复或在战斗时用回复技能来治疗。

技能&特性&英雄技

每名角色都拥有4个技能和1个特性，随着该角色好感度的提升逐渐开启。技能主要分为攻击类、回复类、辅助类和妨害类四种，在兵力界面选定角色后可以看到技能名称，技能圈里的数字代表所需消耗的勇气点；“×X”代表攻击力倍率；**“ウエイト”**代表技能的等待时间；**“ディレイ”**代表技能的延迟时间。特性分为增益和减益两类，分别以红色和蓝色框代表，这些效果都对应一定范围，合理站位可以给特定位置的角色堆出很高的战斗能力或极大削减敌方战斗能力。英雄技是技能的一种，一般来说是消耗巨大但能力很强的技能，游戏中并非所有角色都拥有英雄技，但大部分拥有英雄技的角色都是可以培养成主力的。

宝具

可看作一般游戏中的装备。游戏中宝具的数量多达122个，增加攻防、提高兵力回复能力、增加勇气值获得量、增减仇恨值等效果一应俱全，是提升主力作战角色战斗力最直接的途径。游戏中大部分角色一开始只能装备一个宝具，随着亲密度的提高可开启第二个装备栏。完成探索任务或占领某城市、国家时可以获得宝具，按照特定顺序占领国家可以获得特殊宝具，但与此同时敌人的军备等级会增加，接下来的战斗难度会有所提升。想拿齐特殊宝具可按以下顺序进行攻略：印度→蒙古→大华帝国→南洋→**アオテアロア**（夏威夷南面的岛屿）→**ハワイ**→澳洲→马其顿→印第安→埃及→美国（需硬打，不能买）→海盗→南美→四骑士→俄罗斯→欧洲→香巴拉，每个国家的主城必须放到最后打。

金钱

游戏中的金钱只有两个用途，其一是回复或增加角色的兵力，其二是完成部分任务时使用。金钱的获得途径只有完成任务和城市收入，不过任务的数量毕竟有限，因此尽快占领更多的城市才是稳定的赚钱方法。新的回合开始时，系统会根据玩家占领城市的总收入发放金钱，游戏前、中期不断结束回合来赚钱是个不错的方法。如果什么事都不做连续结束三个回合就会遭到山贼的攻击，战斗失败的话会被抢走10%的总资产，不过山贼的实力很弱就是了。

行动点

游戏中，每个回合玩家能行动的次数用行动点来显示。初期只有两个行动点，随着剧情的推进，最多可拥有4个行动点。由于所有角色每回合只能进行一次行动，除了要完成任务和攻打城市外，还要留下足够的角色来应对敌人回合的反攻，因此每回合具体行动几次还得根据具体情况来定。

战斗解说

战斗界面



1	勇气槽
2	回合数
3	角色名
4	兵力
5	角色技能
6	英雄列表
7	战斗菜单，从上至下分别是查看情报、重头开始、撤退、回到之前的行动
8	效果加成
9	行动顺序
10	战斗选项

FEATURE
INFORMATION
EXPRESS
GUIDE

战斗方式



敌方角色的优先级，一般来说是要尽快解决掉即将行动或对我方角色威胁较大的敌人。每次行动会消耗一个回合，普通战斗有50个回合的限制，进攻战打满50个回合没分出胜负的话判负，防守战则相反。部分战斗的回合限制显示为“∞”，表示该战斗没有回合数的限制，这种战斗一般发生在主城战或BOSS战，需要好好配置出战成员。

敌我需要在3×3的格子里配置角色进行战斗，我方最多能配置6名角色，敌方最多可配置9名角色。正式战斗时，系统会根据角色的速度来决定行动顺序，之后可根据这个顺序来决定攻击

兵种与克制

游戏中的角色分为斗、战、剑、枪、投、铳、炮、弓、术共计九个兵种，每个兵种的射程各有不同，并且还都有克制与被克制的关系，具体见下方的表格。

受攻击方的属性　　◎=克制

攻击方的属性	斗	战	剑	枪	投	铳	炮	弓	术
斗		◎		◎	◎	◎	◎	◎	◎
战			◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
剑	◎					◎	◎	◎	◎
枪						◎	◎	◎	◎
投	◎	◎							◎
铳	◎	◎	◎						◎
炮				◎	◎				◎
弓									◎
术									

- 斗——射程 1
- 战——射程 1
- 剑——射程 2
- 枪——射程 3
- 投——射程 3
- 铳——射程 4（直线）
- 炮——射程 6（特殊）
- 弓——射程 4
- 术——射程 4

※上述的兵种射程仅为普通攻击的射程，技能攻击不包含在其中。炮的攻击范围因人而异，这里的射程仅代表最远攻击距离。

属性优位

使用克制对方兵种的单位进行攻击能打出“属性优位”效果，可造成巨大伤害，不过缺点是会给对方积攒大量勇气值，自己反而无法获得勇气值。因此在实战中，选择一击秒敌还是刻意避开属性优位的单位来蓄积勇气值是重要选择，很有可能一步走错全盘皆输。



会心一击

会心一击可造成比普通攻击更高的伤害，会心一击的概率和技能相关，部分宝具也能提升会心一击的概率，让高攻击力的角色尽可能地发出会心一击可大大加快战斗的节奏。除了能打出更高的伤害之外，会心一击还具有无视防御以及解除处于等待阶段的技能。

勇气值



攻击敌人、受到“属性优位”效果的攻击以及回合开始时都能蓄积勇气值，蓄满一条勇气槽可获得一个勇气点数，可用于发动角色的技能攻击，最高可累积10个勇气点数。实战中，除了通过特殊技能来蓄积外，最好的蓄积勇气值的方法就是让有范围攻击技能的角色一次性攻击数个敌人，并且敌方没人会受到“属性优位”效果的攻击，一招打下来回复量大于技能本身的消耗都是有可能的。另外，装备回复或减少勇气值消耗的宝具也能更多地蓄积勇气点数，这在后期的战斗中尤为重要。

等待&延迟



角色的攻击技能中，有等待（ウエイト）和延迟（ディレイ）两种效果，前者是使用技能后不能立即发动，需要等待指定的单位时间后才能发动（类似法术咏唱），这对于一些高攻击力的单体攻击技能来说非常致命，很有可能在等待技能发动的时间里，指定地点的敌人已经被击杀，或发生位移后导致攻击落空；后者是技能使用后等待下次攻击的间隔，一般来说技能威力越强，离下次攻击的间隔就越久。不过这两种负面效果都可以通过宝具来一定程度减轻。

特殊地形

后期的战斗中，战场里会出现增加或降低某种战斗能力的特殊地形，一定要尽可能避开降低能力的地方或占据对自己有利的地形，遇到站在有利地形里的敌人要尽快解决掉。



奖杯攻略

奖杯总数	34	铜杯	22	银杯	5	金杯	6	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	40小时以上
在线奖杯	0
最少通关数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	有
硬件需要	无



白金路线

本作的奖杯获得难度不高，只需完成两个通关结局和一个隐藏迷宫就能轻松白金。不过由于PSV版卡顿严重，再加上游戏界面缩放太厉害导致字体太小看不清，整备和战斗时会花费很多时间，直接导致白金时间成倍增长。由于游戏卡顿的问题，有可能出现卡奖杯的情况，建议在进攻国家或地区前先存档。

世界の霸者（白金）
取得条件： 获得所有奖杯

初めての胜利（铜杯）
取得条件： 获得第一场战斗的胜利

天の御使い（铜杯）
取得条件： 主人公加入日本

ジパング 统一（银杯）
取得条件： 统一日本

大华帝国 制压（铜杯）
取得条件： 统一大华帝国

モンゴル 制压（铜杯）
取得条件： 统一蒙古

インド 制压（铜杯）
取得条件： 统一印度

东アジア 统一（金杯）
取得条件： 统一东亚三国

南洋植民地 制压（铜杯）
取得条件： 统一南洋殖民地

オーストラリア 制压（铜杯）
取得条件： 统一澳大利亚

南洋ハワイ 制压（铜杯）
取得条件： 统一夏威夷

金が全てじゃない！（铜杯）
取得条件： 不花钱购买美国
奖杯说明： 在打完印第安后，选择城市“セントルイス”可看到两个选项，选择“USAを买い取らない（战争开始）”即可获得奖杯，之后可读档选择“USAを买い取る”直接花80000买下四座城市，节约通关的时间。

新大陆北米 制压（铜杯）
取得条件： 统一北美

新大陆南米 制压（铜杯）
取得条件： 统一南美

欧州连合 制压（铜杯）
取得条件： 统一欧洲

ヴィンランド 制压（铜杯）
取得条件： 统一海盗团

暗黑领域 制压（铜杯）
取得条件： 统一暗黑领域

ブリタニア 制压（铜杯）
取得条件： 统一英国

マケドニア 制压（铜杯）
取得条件： 统一马其顿

エジプト 制压（铜杯）
取得条件： 统一埃及

ロシア 制压（铜杯）
取得条件： 统一俄罗斯

バビロニア 制压（铜杯）
取得条件： 统一巴比伦

ウルク 制压（铜杯）
取得条件： 统一乌鲁克

世界统一（金杯）
取得条件： 统一世界
奖杯说明： 达成普通结局通关，要点在于攻打英国前不去对付乌鲁克。

ずっといつまでも（金杯）
取得条件： 达成真结局
奖杯说明： 攻打英国前占领所有城市。

ミケランジエロ（铜杯）
取得条件： 米开朗基罗成为同伴
奖杯说明： 完成所有任务，统一世界前就会加入。

谁も怪我なんてさせない（铜杯）
取得条件： 不受到伤害完成战斗
奖杯说明： 在对付残血敌人的战斗时，派6名速度快的成员——秒掉对方即可轻松获得。

フェミニスト（银杯）
取得条件： 主人公不进行攻击的情况下获得胜利
奖杯说明： 战斗交给同伴来对付即可，推荐在对山贼的战斗中拿这个奖杯（不消耗行动点数的情况下连续结束三回合）。

爱する者に危险なことはさせられない（银杯）
取得条件： 只派主人公出战并获得胜利
奖杯说明： 依旧推荐对付残血敌人的战斗，记得提前将主人公的兵力提升到较高的水准。

みんな仲间（铜杯）
取得条件： 收服全部同伴
奖杯说明： 要拿这个奖杯必须走真结局路线，这样在打完浮游大陆后会出现追加剧情，之后才能成功收服所有古代英雄。

お金持ち（铜杯）
取得条件： 拥有资金超过100000

资产家（银杯）
取得条件： 拥有资金超过500000

大富豪（银杯）
取得条件： 拥有资金超过1000000

我が前に敌なし（金杯）
取得条件： 通过隐藏迷宫香巴拉（シャンバラ）
奖杯说明： 真结局路线攻打最后的浮游大陆前出现的迷宫，共有9层。前8层里，每层要连续进行5场战斗，第9层则需连续进行10场战斗，必须将每一层的所有战斗全部完成才能挑战下一层。迷宫里出现的敌人种类丰富，其中大部分都是我方同伴的镜像，不过兵力都比较多，战斗难度较大。由于是连战，每场战斗都要派不同的角色出场，因此角色的培养和每场战斗的角色配置非常重要，至少要在兵种相克和宝具的搭配上作出一番调整。



以卖肉动漫《出包王女》为蓝本制作的本作“不辱使命”，玩家在游戏中可以操控主人公结城梨斗，用武力征服一个个美少女。和大部分动漫改编作品一样，本作的整体素质一般，是一款纯为原作粉丝和绅士玩家服务的作品。不过奖杯的难度不高，而且没有容易错过的奖杯，白金党可以考虑尝试一下。

文 洛克 美编 澄香



*本文对应游戏版本：1.00

ACT	出包王女Darkness 绝顶之战		必需记忆卡
	To LOVEる−とらぶる− ダークネス バトルエクスタシ		1032MB
	Furyu	2014年5月22日 日版	1人
零售版：7538日元/下载版：6980日元		对应PSV TV	对应玩家年龄：17岁以上

上手指南

操作一览

按键	效果	按键	效果
方向键↑	在家中切换视角、战斗中切换发明品	○	冲刺、确定
方向键↓	战斗中切换发明品	△	重攻击、快速对话
左摇杆	角色移动	L	锁定
右摇杆	转换视角	R	防御
□	普通攻击、制作与强化发明品	START	呼出游戏菜单
×	跳跃、退出		

家

家是游戏中的据点，在这里除了可以和各女孩做一些“喜欢”的事外，还能进行发明品的制作与升级等操作。家分为玄关、客厅、卫生间、浴室和房间几个地方。在玄关处有一个前往迷宫的传送点，在这里可以自由选择想要攻略的迷宫楼层。当玩家突破第8层迷宫后，在2楼的房间中还会增加一个传送点，使用这个传送点可以直接挑战已加入的女孩。



发明品



相当于其他游戏中的装备，在初期只有毛笔剑一种发明品可用，其余发明品需要玩家收集素材才能制作。值得一提的是，在收集足够多的素材后玩家可以对发明品进行强化操作，能增加发明品的攻击力，这也是在游戏初期提升攻击力的有效手段。

发明品的种类

本作中的发明品依照其攻击方式可以大致划分为剑、大剑、拳套、枪等几种类型，每种类型的发明品的攻击方式、打击面和速度各有不同，玩家可以在“パラメータ”菜单中按△键查看当前武器的连招链。初期玩家能够使用的招式较少，随着等级的提升，后续的招式也会逐步解锁。

枪类是从游戏初期开始便一直很好用的发明品，虽然枪系武器的初始攻击力低，但具有打击面广、速度快、射程远的特点。轻攻击用于消灭杂兵，重攻击则适合在远处和BOSS周旋，建议玩家们尽快制作出第一把枪系武器“水铁炮”。

除了普通攻击和重攻击外，发明品还拥有必杀技攻击，通过△+○键施放。虽然必杀技的普遍性能不佳，但在发动中角色处于无敌状态，有时候可以利用必杀技躲避攻击。

女主角

游戏中一共有拉拉（ララ）、梦梦（モモ）、娜娜（ナナ）、春菜、金色暗影（金色の暗）、古手川唯、结城美柑、黑笑芽亚、内美西斯（ネメシス）九名女性角色，玩家可以选择一名女主角作为战斗中的援助角色，在战斗中通过□+△即可使用援助攻击。每名女主角的援助攻击方式各不一样，但都具有攻击高范围广的特点，用来秒掉杂兵绰绰有余，在一些跑路任务中使用能缩短不少时间。不过在游戏初期玩家无法使用援助角色，只有当玩家在迷宫中战胜女主角并使其加入队伍后才能使用。



好感度

本作设有和女主角的好感度系统，而女主角的好感度也和本作中最为麻烦的一个奖杯“ラッキ-スケベキング”息息相关（具体请见奖杯攻略部分）。好感度的增减仅与心跳时刻（TTT）的成败有关，最低0心、最高10心，玩家可根据实际需求增减女主角的好感度。

女主角一览

姓名	加入时间	援助攻击效果
ララ	3层以后	高速冲撞，适合在敌人聚集于一条直线的时候使用
ナナ	4层以后	在周围召唤野猪攻击敌人，虽然攻击力不高但被敌人包围时具有奇效
モモ	1层以后	召唤出花攻击敌人
金色の暗	9层以后	用头发进行中范围攻击
春菜	6层以后	用网球拍进行中范围攻击
古手川唯	15层以后	一定时间内增加移动速度
黑笑芽亚	21层以后	跳跃扣杀后释放光线
结城美柑	21层以后	用平底锅进行回转攻击，最后将敌人击飞
ネメシス	21层以后	直线移动的同时连续攻击敌人

迷宫



迷宫是游戏中惟一一个战斗场景，一共30层。在进入第20层时会根据女主角的好感度进入分支，如果所有女主角的好感度都超过5颗星则会进入21层，可以挑战最后10层并达成完美结局；没凑齐好感度则无法进入之后的楼层，只能触发普通结局。

战斗

由于本作中的大部分敌人几乎没有硬直（受创时间），在战斗中尽量不要贪刀，否则很容易被敌人活活屈死。○键的冲刺有取消硬直的作用，可以多使用这个功能拉开和敌人之间的距离。

心跳时刻



游戏中最激动人心的系统，当玩家战胜（推倒）女主角，或是在家中触发特定事件便会进入心跳时刻（简称TTT）环节。TTT环节的成败关系到女主角的好感度，共分为两个阶段。

第一阶段：玩法类似音乐游戏，在屏幕中会出现几个心形图标，在图标出现的同时，图标边缘会有线沿着图标移动，当线条将图标完全包裹住的时候点击图标即可获得高评价。注意第一阶段并不会失败，但表现的好坏会对第二阶段心情槽的多少造成影响。

第二阶段：根据右下角的图标分为前触、背触、麦克风吹气、前触滑动四种方式，使用正确的触摸方法可以大幅增加心情槽。如果嫌麻烦的话，也可以统统采用前触的方式“伺候”妹子。实际操作时并非点得越快越好，最好以一秒的间隔触摸妹子，当看到差评时建议放缓速度，或是换一个位置触摸，将上方的心情槽蓄满即可完成TTT环节。值得一提的是，在第二阶段玩家也可以使用发明品加快心情槽的增长速度，每个女主角对应的发明品种类各有不同。由于TTT环节实在太过简单，这里就不浪费篇幅列出具体的对应发明品了。

任务

每层都有五个任务供玩家挑战，到达目的地后即可进入下一层迷宫。注意第一次进入时只能挑战4个任务，重新进入该楼层才能挑战隐藏的第5个任务。任务分为限时杀敌任务、无伤杀敌任务、连击数挑战任务、限时跑路任务、生存任务和必杀技任务，完成任务后系统会根据玩家完成任务耗费的时间和所受到的伤害给予评价，而根据评价高低则会对取得的经验值进行调整。值得一提的是，为了防止玩家利用任务疯狂刷级，随着玩家等级的提升，从任务中获得的经验也会逐渐减少。建议在游戏初期先不要理会任务，等感觉过关吃力的时候，再利用连击数挑战任务快速提升等级。

限时杀敌任务：在限定时间内击杀特定数量的敌人，一般战斗范围都比较小，利用攻击力高的武器不难完成。

无伤杀敌任务：在限定时间内击杀特定数量的敌人，途中受到伤害便会失败。建议在战斗中尽量使用远程武器战斗，如果还是觉得太难，可以先蓄满一个必杀技，利用必杀技+援助攻击干掉棘手的敌人。

连击数挑战任务：达成指定的连击数即可完成，是所有任务中最容易完成的种类，同时也是升级的好去处。

限时跑路任务：难度最高的任务种类，通常需要玩家从迷宫出生地跑到该层终点，并且途中会遇到数波敌人的骚扰。建议等后期攻击力有保证的时候再来完成此类任务。

必杀技任务：迷宫后期才会出现的任务种类，需要在限定时间内使用规定次数的必杀技，必杀槽通过击杀敌人积累，可以先蓄满一个必杀技再去触发任务。

生存任务：同样在迷宫后期才会出现的任务种类，只要玩家撑过限定时间即可达成，在任务中会频繁出现花、野猪、龙、章鱼等令人恶心的敌人。值得一提的是，如果在限定时间内将敌人全数击破能获得高等级评价，建议想要挑战的玩家多利用必杀技和援助攻击。

奖杯攻略

奖杯总数	47	铜杯	34	银杯	9	金杯	3	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	20小时
在线奖杯	0
最少通过关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金路线

1.本作的难点奖杯不多，最麻烦的只有“ラッキースケベキング”这个奖杯。首先玩家可以用普通模式通关完美结局，在通过28层前观看过所有女主角的专属剧情（Room Event）→完成所有挑战任务→收集齐所有发明品→达成999连击。由于二周目要挑战超困难模式，因此在通关前最好把其他能拿的奖杯都拿了。

2.由于本作在完成高难度的时候会自动获得低难度奖杯，因此二周目可以直接挑战Very Hard，在完成普通结局通关前记得使用一次リコ，并补完其余遗漏的奖杯。

全てのラッキースケベに捧げる 白金
取得条件：取得所有奖杯

ノーマルクリア 铜杯
取得条件：普通难度通关

ハードクリア 银杯
取得条件：困难难度通关

ベリーハードクリア 金杯
取得条件：极难难度通关
奖杯说明：完成高难度的时候会自动获得低难度奖杯，建议无视困难难度，在二周目直接挑战极难（Very Hard）。

むかうとこ敌なし 金杯
取得条件：累计击杀1000名敌人

はじめてのチャレンジ 铜杯
取得条件：完成1个挑战任务

芽生えはじめた挑战心 铜杯
取得条件：完成5个挑战任务

燃えてきた挑战心 铜杯
取得条件：完成10个挑战任务

成熟された挑战心 铜杯
取得条件：完成50个挑战任务

最高潮の挑战心 铜杯
取得条件：完成100个挑战任务

完成された挑战心 银杯
取得条件：完成全部挑战任务

四角关系 铜杯
取得条件：使3名女主角加入队伍
奖杯说明：打通迷宫第四层即可达成。

にぎやかになってきた 铜杯
取得条件：使6名女主角加入队伍
奖杯说明：打通迷宫第十五层即可达成。

THE ハーレム 银杯
取得条件：使9名女主角加入队伍
奖杯说明：最后三名女主角需要玩家进入21层才能收集。

发明の喜び 铜杯
取得条件：拥有10个发明品

发明の快感 铜杯
取得条件：拥有20个发明品

发明の冲动 铜杯
取得条件：拥有30个发明品

发明の极み 银杯
取得条件：拥有所有发明品
奖杯说明：发明品以及所需的素材请参看文末的附录。

见习いラッキースケベ 铜杯
取得条件：在家中触发15个剧情

职人ラッキースケベ 铜杯
取得条件：在家中触发30个剧情

一人前ラッキースケベ 银杯
取得条件：在家中触发45个剧情

ラッキースケベキング 金杯
取得条件：在家中触发所有剧情
奖杯说明：最麻烦的一个奖杯。家里一共有大厅沙发、换衣间、浴室、卫生间和2楼的床共五个触发地点，当看到女孩或者门口有一个桃心标志时，与其对话即可触发专属剧情。每名女孩在每个地点各有三个事件，分别在好感度1～2，3～7和8～10时触发（也就是每阶段各地点各一次），需要通过不断进出迷宫刷。由于本作的读盘时间实在太慢，建议在刷稀有素材的同时刷好感度，可以节省不少时间。注意好感度高的时候不会触发低等级的事件，如果不小心把女孩的好感度提升，可以通过房间中的传送点触发TTT，并故意失败来降低好感度。另外值得一提的是，在菜单中可以查询和重温目前已经触发的事件，不必担心最后遗漏了哪个事件。

いつも以上に当たってます 银杯
取得条件：达成999连击
奖杯说明：28层的挑战任务2最容易达成，一周目中如果没有完成，可以尝试二周目在高难度下挑战。

もう见たくない 铜杯
取得条件：击倒校长10次

やるときはやる 银杯
取得条件：使用30次必杀技

助けてもらってばかり 银杯
取得条件：使用50次援助攻击

初级ダンジョン探检者 铜杯
取得条件：到达迷宫第十层

中级ダンジョン探检者 铜杯
取得条件：到达迷宫第二十层

上级ダンジョン探检者 铜杯
取得条件：到达迷宫第三十层
奖杯说明：在完成二十层时如果前6名女孩好感不足5颗心进入普通结局，都超过5颗心则进入21层继续游戏，可以利用房间中的传送点搭配TTT快速提升好感度。

恋も战いもタイミングが命 铜杯
取得条件：瞬间防御30次
奖杯说明：建议找迷宫1层的初级杂兵，这种敌人攻击前的征兆非常明显，反复刷出30次带有弹飞效果的防御即可。

かけだし王位继承者 铜杯
取得条件：升到10级

こなれた王位继承者 铜杯
取得条件：升到25级

熟达の王位继承者 银杯
取得条件：升到35级

女の子ですから 铜杯
取得条件：使用リコ
奖杯说明：通关一次后在选迷宫层数时按SELECT键即可。

トラブルがはじまる 铜杯
取得条件：完成5次心跳时刻

毎日がトラブル 铜杯
取得条件：完成10次心跳时刻

トラブルは续く 铜杯
取得条件：完成15次心跳时刻

ララとの思い出 铜杯
取得条件：在房间中触发ララ专属剧情

モモとの思い出 铜杯
取得条件：在房间中触发モモ专属剧情

ナナとの思い出 铜杯
取得条件：在房间中触发ナナ专属剧情

唯との思い出 铜杯
取得条件：在房间中触发唯专属剧情

春菜との思い出 铜杯
取得条件：在房间中触发春菜专属剧情

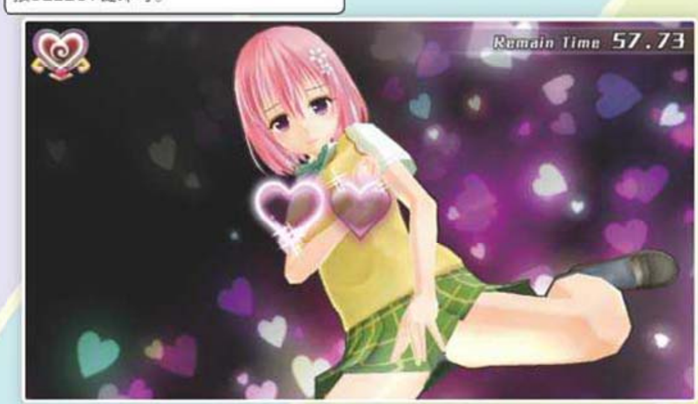
暗との思い出 铜杯
取得条件：在房间中触发金色の暗专属剧情

芽亚との思い出 铜杯
取得条件：在房间中触发芽亚专属剧情

ネメシスとの思い出 铜杯
取得条件：在房间中触发ネメシス专属剧情

美柑との思い出 铜杯
取得条件：在房间中触发美柑专属剧情

本当のトラブル 铜杯
取得条件：看见不该看的
奖杯说明：非常重口的奖杯，需要跟校长发生心跳时刻，总之14层任务3右边的小黑屋欢迎你……



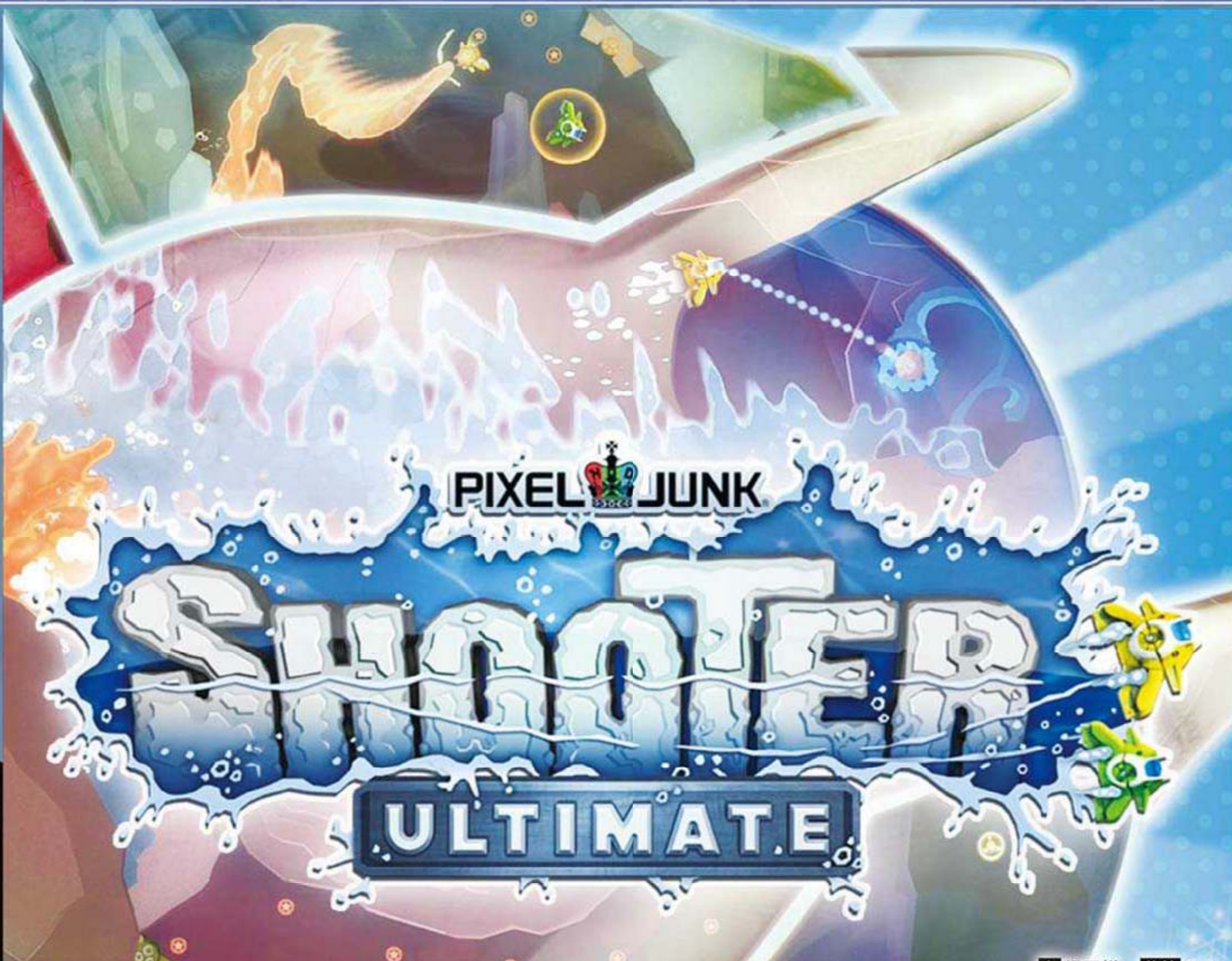
附录

发明品一览

发明品	攻击力	必要素材
下级毛笔剑	5	やわらかい毛×5
中级毛笔剑	15	やわらかい毛×20、木の棒の破片×5
上级毛笔剑	66	やわらかい毛×50、木の棒の破片×50、校长×2
おでんソード	35	こんにゃく×5、だいこん×5、ちくわ×5
おでんソードmk2	58	こんにゃく×15、だいこん×10、ちくわ×10
おでんソードmk3	97	ちくわ×50、木の棒の破片×30、拳斗士の心×5
フランクフルト	15	お肉×15
M・フランクフルト	38	お肉×50、マヨネーズ×30
G・フランクフルト	51	お肉×50、マヨネーズ×30、拳斗士の心×5
たい焼き剣	16	たい焼き×15
たい焼きダブル	45	たい焼き×30、桃の染色液×10
たい焼きトリプル	80	たい焼き×50、拳斗士の心×5
アイスバー（青）	25	牛乳×10、卵黄×10
アイスバー（白）	30	牛乳×15、卵黄×15、白の染色液×5
アイスバー（黄）	41	牛乳×20、卵黄×20、黄の染色液×20
マッサージ机（青）	24	振动装置の破片×15
マッサージ机（黄）	28	振动装置の破片×20、单三电池×5、黄の染色液×10
マッサージ机（桃）	50	振动装置の破片×35、单三电池×15、桃の染色液×10
フライパン	23	丸型铸型の破片×20、铁矿石×20
テニスラケット	30	ガット×5、グリップ×5
グロック・ゴーレム	35	ゴーレムの部品A×5
ベレッタ・ゴーレム	56	ゴーレムの部品A×5、ゴーレムの部品B×3、ゴーレムの部品C×3
ワルサー・ゴーレム	85	ゴーレムの部品A×10、ゴーレムの部品B×5、ゴーレムの部品C×5
水铁炮	15	プラスティック容器×10、赤の液体×5
水铁炮・改	30	プラスティック容器×20、冰块×10
水铁炮・极	49	プラスティック容器×30、紫の染色液×10
注射器（赤）	18	プラスティック容器×15、赤の液体×10
注射器（黄）	20	プラスティック容器×10、黄の液体×10
注射器（虹）	23	プラスティック容器×20、丸型铸型の破片×10、虹の液体×15
タコナックル	27	タコの头×1
大将ナックル	45	タコの足×3、タコの头×3、タコのはちまき×2
ワイルドナックル	58	タコの足×3、タコの头×3、タコのサングラス×2
アイスグローブ	20	冰块×10
红アイスグローブ	40	冰块×20、赤の液体×1
金アイスグローブ	55	冰块×30、拳斗士の心×3
ドラゴンナックル	43	ドラゴンの头×5、ドラゴンの鳞×5
ドラゴンナックル红	50	ドラゴンの头×15、ドラゴンの鳞×15
ドラゴンナックル苍	63	ドラゴンの头×30、ドラゴンの鳞×30、拳斗士の心×5
ラバーカップ	25	ゴム树油×5、木の棒の破片×1
ラバーカップ贰	28	ゴムの树脂×15、木の棒の破片×10、丸型铸型の破片×5
ラバーカップ参	83	ゴムの树脂×50、木の棒の破片×30、拳斗士の心×5
マグロスピア	50	鱼类の鳞×5、鱼类の头部×5
银マグロスピア	55	鱼类の鳞×25、鱼类の头部×25、鱼类の心×20
金マグロスピア	80	鱼类の鳞×40、鱼类の头部×40、拳斗士の心×5
フラワースピア	20	植物のツタ×10、植物の头×10、植物の叶×10
フラワースピア贰	50	植物のツタ×30、植物の头×30、虹の液体×30
フラワースピア参	80	植物のツタ×50、植物の头×50、タコのはちまき×2
校长	45	校长×5、ロープ×3
ウナギ	–1	鱼类の头部×10、鱼类の尻尾×10、鱼类のヌメリ×10
マツタケ	–1	苗床×10、キノコ菌×10
有机蜜柑	–1	ミカンのタネ×30
ぱいぱいアップくん	–1	发明品Pの部品×10
くるくるロープくん	–1	发明品Kの部品×20
すけすけゴーグルくん	–1	发明品Sの部品×30

全素材收集方法

名称	入手位置	备注
こんにゃく	第12、18、21层	—
だいこん	第12、18、21层	—
ちくわ	第12、18、21层	—
お肉	第4、6、7、9层	—
マヨネーズ	第4、6、9、10层	—
やわらかい毛	第1、2、3、4层	—
たい焼き	第1、2、3、4层	—
牛乳	第3、4、5、6层	—
卵黄	第1、2、3、4层	—
紫の染色液	第13、22、23、24、25层	—
黄の染色液	第10、13、17、18、19、20、21层	—
白の染色液	第11、14、15、17、25、26、27层	—
赤の染色液	第1、2、3、4层	—
桃の染色液	第11、12、13、14、17、18层	—
单三电池	第1、2、4、12、18层	—
振动装置の破片	第4、5、6、7层	—
丸型铸型の破片	第1、2、4、5层	—
木の棒の破片	第3、5、6、7层	—
铁矿石	第1、2、3、4、19层	—
ガット	第14、15、19层	—
グリップ	第14、15、19层	—
西连寺の心	リト的房间里用传送装置和西连寺战斗后掉落	—
ゴーレムの部品A	第4、8、11、14、21、28层	部品A、B、C可在第18层的任务1中用枪类武器的△键集中攻击ゴーレム，不过任务2中会出现2只ゴーレム，比起任务1更容易收集；此外，在28层刷猪也是不错的选择
ゴーレムの部品B	第4、14、18、21、28层	—
ゴーレムの部品C	第11、14、18、21、28层	—
プラスティック容器	第3、4、6、7层	—
赤の液体	第4、6、7、8层	—
黄の液体	第1、2、4、5层	—
虹の液体	第4、6、7、9、14层	—
タコの足	第7、13、第15层的任务5、第19层的任务4	杂兵容易掉落此素材，推荐在第21、22、23层刷
タコの头	第7、15、19层	杂兵容易掉落此素材，推荐在第21、22、23层刷
タコの心脏	第19のミッション4层	第23层的任务4的猪和第24层的猪容易掉落タコの心脏和サング
タコのサングラス	第15、23、24层	—
タコのはちまき	第15、22、23、24层	—
冰块	第13、16、22、23、24、25层	—
拳斗士の心	在第12层的任务3地点的桶内容易取得	用重新载入的方式可以快速收集
ドラゴンの头	第8层的任务5及第13、18、27层	推荐第21层的任务5以及第28层以后的虫子
ドラゴンの鳞	第8层的任务5、第13、18、21、27、28层	—
ゴム树脂	第3、6、7、8、10、15层	—
鱼类の鳞	第7、13层	杂兵会掉落，推荐第22、23、24、25层
鱼类の头部	第7、13、20层	杂兵会掉落，推荐第22、23、24、25层
鱼类の心	杂兵会掉落，推荐第22、23、24、25层	—
鱼类の尻尾	第3、5、6、10、13、15、22层	—
鱼类のヌメリ	第7、15、19、20、22层	—
植物のツタ	第3、6、8、10、12层	—
植物の头	第3、6、8、10、12层	—
植物の叶	第3、6、8、10、12层	—
苗床	第1、2层	第1层出发地点前的桶内能取得2个，收集后再从出口重新开始便能加快收集效率
キノコ菌	第1、2、3、4层	第1层的任务3地点的桶内能收集到，可以和苗床同时进行
ミカンのタネ	第2、3、4、7层	第4层的任务1地点的桶内能收集到，在任务2附近的桶内能收集到ミカンのタネ和发明品Kの部品，推荐用重进地图方式增加效率
发明品Pの部品	第2、5、12层，以及第18层的ゴーレム偶尔掉落	此外第2层的任务1附近的3个桶内可以取得，推荐用重进地图方法增加效率
发明品Kの部品	第2、4、6、12、17层	第4层任务1地点桶内能收集到，在任务2附近的桶内能收集到ミカンのタネ和发明品Kの部品，用重进地图方式增加效率
发明品Sの部品	第5、6、7、12、18层	位于第12层出发点正下方小房间的桶内，用重进地图方法增加效率
校长	第11层的任务3、第14层的任务4、第22层的任务4	—
ロープ	第14层的任务4、第22层的任务4	—



文 绿豆饼　美编 Juxi

“《像素垃圾》系列”是由Q-Games公司开发制作的游戏系列，而“射手”是该系列的第四部作品，于6月同时登陆于PS4和PSV平台的《终极版》则将此前发售的《像素垃圾 射手 灾难深渊》和《像素垃圾 射手2 野兽之腹》的关卡重新融合为一场完整的战役。目前各个服的PS+会员都可以免费体验到这款佳作。

*本文对应游戏版本：1.01

ACT	像素垃圾 射手 终极版			必需记忆卡
	PixelJunk Shooter Ultimate			294MB
	Double Eleven Limited	2014年6月5日	港版	1~2人
零售版：-/下载版：116港币		无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

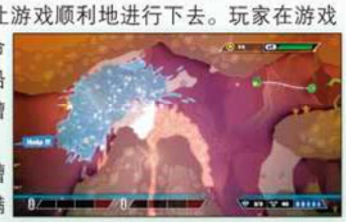
上手指南

基本玩法

游戏中玩家需要控制飞船，在地底利用各种场景环境以及飞船的装备来拯救科学家。有时候会遇到水、岩浆、石油、瓦斯等元素，可能需要通过它们互相的化学反应来让自己达成目标，所以本作不仅仅是个动作射击游戏，还有不少的解谜元素，非常有趣味性。

过关规则很简单，就是拯救场景内的所有科学家即可通过当前场景。如果玩家不小心让科学家死亡了对过关也不会有太大的影响，虽然死亡人数过多会直接导致GAME OVER，但由于游戏中飞船的命是无限的，所以玩家可以放心地通过不断地重试来拯救所有的科学家，完成场景内的探索。

游戏的关卡以章节计算，每个章节内都有5个关卡，而每个关卡则分为几个场景。本作中不仅包含了“《射手》系列”的所有章节，还新增了独有的隐藏章节，加起来共有7章。每个新章节的开启取决于战胜前一章的BOSS，开启BOSS关卡则需要足够数量的钻石，钻石在每个场景都会有几个，当钻石总数累计足够时，BOSS关卡就会开启。所以玩家在搜救所有科学家的同时，也要注意寻找隐藏在场景内各个角落的钻石，才能让游戏顺利地进行下去。玩家在游戏中的生命值以飞船的温度槽来计算，当温度槽达到满值，飞船就会当机，落地后爆炸，但玩家可以通过某些手段在爆炸前拯救飞船。



网上对战

网上对战与冒险模式的玩法不同，联网对战的基本规则是互相抢夺科学家到自己的管辖区域内，抢夺时可以相互攻击，争取击落对手。一定时间后游戏结束，计算双方的得分，得分多的一方胜利。

玩家可以用战斗点数换取联网对战中的武器和道具，在战斗开始前可以搭配自己的装备。比赛一共分两场，每场有两个回合，第一个回合玩家A可以抢夺场景内的科学家，玩家B则负责击破A阻止其行动，A对于B是隐身状态，但接近B的时候会显形，一个回合时间到后双方互换进行抢夺，以此循环。若前两场打平，则进入延长赛。比赛场景可以随意选择，玩家可以根据地形来制定自己的战术。

虽然双方对于对方都是隐身的，但是抢夺方可以看到防守方的雷达范围，也就基本等于知道了防守方的位置。由于雷达是不穿墙的，所以抢夺方可以利用地形避开防守方，但要注意抢夺方加速飞行的尾气流会被防守方看到。如果抢夺方被击破，会出现抢夺方的飞船标志，若在重生前被防守方取得该标志，则该回合强制结束。防守方保护好科学家不被夺走的最佳方式就是直接找到抢夺方将其击落，并夺得标志，比较考验操作。对战中双方还可以用抓取对手，被抓住的一方只能用导弹和滑行攻击来挣脱，若不慎被抓住，只能以攻为守了。



菜单介绍

系统菜单	
Adventure Mode	冒险模式，即游戏主线模式
Gallery	查看目前拯救的重要人物
Global Ranking	查看自己的游戏排名，需要联网
Options	游戏音量、界面设置与存档上传
How To Play	查看游戏操作与介绍
Online Battle	联网对战
联网模式菜单	
League Battle	联赛对战模式
Friend Battle	与朋友联网对战
How To Play	查看联网模式的操作与规则介绍
Online Options	设置联网对战时是否开启话筒
游戏暂停菜单	
Resume Play	返回游戏
Retry	重试该关卡，死亡人数会继承
Options	游戏音量与界面设置
Return to World Map	放弃关卡回到冒险模式的大地图
Save & Continue Later	中断存档，回到系统菜单，选择冒险模式即可继续当前关卡

基本操作

按键	作用
左摇杆	控制飞船的移动
右摇杆	控制飞船面对的方向，与左摇杆方向相同时可以让飞船加速移动
×	快速滑行，有攻击判定，攻击力大，但会提升飞船温度槽
L	抓取，若附近有能被抓取的物体则会自动选择方向
R	射击，有方向修正，一直按住不放会连射杀伤力更大的导弹。不同装备时攻击方式也不同
START	游戏暂停

界面解说



❶	温度槽	表示飞船的温度。当飞船受到攻击、使用快速滑行或者靠近与飞船性质相反的物体时会上升，当温度槽高于3格时飞船不能使用快速滑行与连续导弹。
❷	钻石数量&死亡人数	左边代表的是当前场景所拥有的钻石数量，中间代表累积的钻石数量，右边代表目前关卡死亡人数。死亡人数达到5时会GAME OVER，从当前场景重新开始，同时死亡人数清零。
❸	计分板	左边代表该场景当前记录下最高分，右边是玩家当前的分数，分数会随着时间的经过慢慢地减少。
❹	星币计分板	左边为当前关卡收集的星币，右边为积分Combo计量表，击破敌人、救人都会使其增加。

相关物品

游戏过程中玩家会见到各种道具、物品，合理利用可以对通关有所帮助。

科学家	玩家的搜救目标，将一个场景内的所有科学家救出才可以通往下个场景，每搜救一个科学家能得到一定分数，而且能令飞船温度槽降低
钻石	开启BOSS关卡的必需品，隐藏在场景的各个角落内
星币	计分的基础道具，分为铜、银、金3种，分数由低到高，拿到时可以平稳飞船温度
防护罩	拿到后可以抵消1次攻击，而且使用中的飞船不会受到附近温度的影响，发射连续导弹也不会增加飞船温度槽
冲分皇冠	计分道具的一种，每个1000分
1UP	抵消1个死亡人数
装备更换装置	进入后对船体换装，换装后飞船的能力会改变（具体参看装备部分）
开关装置	对其进行抓取后往反方向拉扯，能触发某些机关
重要人物	每个关卡都会有一个重要人物，即使不营救也能够通关。玩家可以在该人物处获取到游戏内的信息，营救后可以在Gallery选项找到
水球	将其抓起后丢下会放出大量的水
岩浆球	将其抓起后丢下会放出大量的岩浆
光球	将其抓起后丢下会在一定时间内持续发光，丢下前每碰到一次物体光就会变弱一些，碰撞次数过多光球会直接落下。将光球带到某些地点会有点灯的作用
吸收球	将其抓起后丢到液体中，能将周围的液体不断地吸收，再次拿起后吸收的液体会慢慢地泄漏
引爆球	章节4专有道具，抓取再丢下数秒后会自我引爆，若引爆范围有波及到怪物的某些体内器官，会对其做出反应
液体喷射器	将其抓起后丢到液体中，喷射器会开始充满并往固定方向射出所吸收的液体

装备介绍

飞船需要利用不同的装备才能顺利通过各种场景，通过后装备会复原。根据装备的不同，飞船的性能也会随之改变。

	通常模式	飞船的一般模式
	喷水模式	导弹射击变成喷水，抓取装置可以拆掉冰块
	岩浆模式	导弹射击变成喷岩浆，抓取装置可以拆掉泥土
	反相模式	攻击方式与通常模式无异，但飞船的温度槽会与平时相反，能在岩浆内行驶，遇水、冰反而会增加温度槽
	反磁力模式	攻击方式与通常模式无异，可以弹开石油，能在石油里行驶
	饥饿模式	飞船变得只能上下左右移动，攻击方式为吞掉面前的障碍物而且可以推动石头，抓取范围缩小为飞船面向的范围
	灯光模式	大致与通常模式无异，只是会向飞船面对的方向照射灯光，对某些敌人照射一定时间能让其消失

隐藏区域

在某些场景顺着边缘的某些小路可以通向该场景的隐藏区域。隐藏区域内周围的地形都是黑色的，该关卡的重要人物或者该场景剩余的钻石很可能就在隐藏区域里。有的隐藏区域入口会被地层挡住，需要清理后才能前往，而部分场景也可能不止一个隐藏区域。



游戏技巧

自救

飞船因为温度槽到达极限而当机时，并不代表着游戏结束，只要飞船还没有爆炸，就还可以继续。此时飞船依旧可以抓取和攻击，如果能利用一些手段让飞船的温度槽减少，那么就可以顺利地阻止飞船爆炸，让游戏得以继续。在飞船的喷水模式下，玩家可以对着附近的墙壁喷水，然后自己撞进水里降低温度槽，甚至在飞船当机下落的时候对着下方喷水，也有可能因为撞进水里而获救。



回旋拿分

将右摇杆迅速旋转一圈，飞船会做出回旋动作，回旋的时候有攻击判定，能弹开部分敌人的子弹，还会将远处的星币吸收过来、玩家可以利用回旋来迅速拿取星币，滑行的时候也会有回旋的效果。

滑行攻击

在游戏中滑行的攻击伤害远大于导弹，虽然会提升温度槽，但是滑行攻击的过程中会有小无敌，且能自动撞向附近的敌人，还有回旋的效果，能降低飞船的温度槽，也就是说可以用滑行连续消灭集中的敌人。在一定时间内不断地消灭敌人能提升积分Combo，第一次是1，第二次翻倍，以此类推。奖杯要求的32连击需要迅速击败6个敌人，通过飞船不断地射击几乎不可能达成，不过利用滑行攻击就能轻易地达成32连的要求。



BOSS攻略

本作共有7个章节，但是隐藏章节是没有BOSS的，即一共有6个BOSS，下面逐一介绍打法。

Giant Spitter



BOSS一共分为三个阶段。

第一阶段： 头上伸出3个炮口，发射导弹攻击玩家。需要在回避导弹的同时攻击3个炮口，全部破坏后进入下一阶段。

第二阶段： 爬到天花板伸出两个口喷出岩浆，需躲在其正下方攻击喷口，破坏后进入下一阶段。

第三阶段： BOSS落地，同时场景下方的岩浆会流走，此时要飞到场地下方由下往上攻击其口部。此阶段BOSS会往下喷岩浆、放小蜘蛛干扰。因为有防护罩的关系，玩家可以在防护罩的效果下于下方一直发射连续导弹，比起用小导弹攻击会轻松很多。

Frost Grubber

进入场景后BOSS的尾部会露在墙角，抓取后展开BOSS战，分为两个阶段。

第一阶段： BOSS会不断地在场景中穿行，期间还会放出小怪攻击玩家。需要攻击其身上的弱点，推荐用滑行攻击破坏，约两次就能破坏部位，运气好的话还能同时攻击多个部位，弱点全部破坏后进入下一阶段。

第二阶段： 需要抓取BOSS的尾部，抓住后BOSS头部会变红，在其将玩家甩开前尽可能地瞄准BOSS的头部攻击。在抓住BOSS尾部时它会放出第一阶段的小怪追击玩家，由于抓到尾部后移动范围受限制，所以推荐先清小怪再攻击BOSS，以免被小怪撞爆而前功尽弃。



ALF：0N50

BOSS攻击模式有两个阶段。

第一阶段： BOSS的随机一个部位闪绿灯（左右对称），此时要攻击闪绿灯的模块并躲避BOSS的浮空机雷与激光攻击。不同部位闪绿灯时BOSS激光攻击的路径也都不同，但是都有死角而且很容易找到，全部破坏后进入下一阶段。

第二阶段： BOSS用磁力将地下的石油吸至空中，而且吸引的中心点还会慢慢地水平移动。此时BOSS两边爪子的对称部分都会有发亮的地方，对两边的亮点进行攻击后磁力会消失，石油则会下落。玩家需要让石油落在BOSS其中一个爪子上，令其因为石油的重量失去平衡而暴露弱点——电钻的上端，石油的落点可根据磁力吸引中心来判断。需要注意此阶段BOSS还会放出机雷，推荐全部破坏后再对其进行攻略。



The Colonizer

进入场景后BOSS会潜伏在右下角的酸液中，玩家靠近时它会跳出来偷袭，不过由于偷袭的方向是固定的，所以玩家先移至场景右上角，再从其正上方往下接近即可安全地触发BOSS战。BOSS攻击模式分为三个阶段。

第一阶段： 酸液里会不断地跳出小鱼，小鱼有两种，绿色的小鱼击破后会变成水，红色的小鱼击破后会在原地停留几秒然后变成岩浆，同时BOSS会在酸液里往上喷酸液，或从酸液里跳出来攻击玩家。BOSS在起跳前会先潜伏在场景底部喷出一些泡泡，然后再跳起，潜伏的位置越低，起跳的高度就越高。当BOSS起跳的高度达到最高时，头会卡在天花板里一段时间，此时其身上会出现4个橙色的小泡，全部击破后酸液会消失，抓住BOSS露出的尾部往上扯即可进入下一阶段。

第二阶段： 场景充满紫色的酸性气泡，会令飞船失控，失控时可以使用抓取清除部分气泡，借此寻找机会让飞船重新获得控制。玩家需利用环境回避BOSS的攻击并找机会抓住其尾巴，抓住后尾巴会脱落，抓三次后即可进入下一阶段。

第三阶段： BOSS尾巴全部脱落后的血量所剩无几，会到处乱走，直接攻击本体即可击破。



Terra Kingpin

该BOSS分为头、尾两种攻击模式，每一种攻击模式都分两个阶段。

·头部

第一阶段： BOSS会找准玩家的位置后伸长脖子咬住岩石，很容易回避。在BOSS咬住岩石后攻击其脖子部位即可给予伤害，伤害积累到一定程度就会切换到尾部的第一阶段。

第二阶段： 在前一阶段的基础上，BOSS还会从嘴里喷出子弹，子弹碰到障碍物后能反弹，注意看清弹道后回避。依旧是攻击脖子给予足够伤害后切换至尾部第二阶段。

·尾部

第一阶段： 飞船控制转换成经典的弹幕游戏控制方式，一直按住R键会不断地射击，而不是连续导弹。玩家需要击破BOSS尾部周围的物体后，扯住尾部的橙色部位进行攻击，伤害足够便会切换至头部的第二阶段。

第二阶段： 模式与前一阶段相同，不过弹幕更复杂，还会放出杂兵干扰，依然是找机会抓住橙色部位攻击。

完全击败BOSS后，BOSS会攀在墙上，此时需要过去抓住BOSS的爪子将其丢到岩浆里（好残忍）。



The Guardian of the Deep

最终BOSS，玩家进入场景时使用的是灯光模式，周围会有很多只眼睛，需要找到其中一只比较大的眼睛不断地攻击来开启BOSS战。若不慎被其他眼睛黏住，可以通过自身回旋将其甩开。最终BOSS的攻击模式分为四个阶段。

第一阶段： 有三个触角一样的东西围在BOSS身边，触角会旋转并贴近玩家，有时候还会放出一些黑色的物体展开攻击。因为场景比较暗，所以要看清楚并进行回避。玩家需要攻击BOSS正中的眼睛部位才能造成伤害，伤害累计足够后BOSS会分散变成数只眼睛，和之前一样找最大的眼睛进行攻击，即可进入下一阶段。

第二阶段： BOSS会吸取地底的石油包围自己，偶尔会射出部分石油展开无差别攻击，要注意石油撞到天花板后还会落下。进入此阶段的时候场景的地板和天花板各会长出生产水球的植物，玩家需要利用水和石油的相互反应来削掉BOSS周围的石油，并对正中的眼睛进行攻击。如此反复直到伤害足够时，进入第三阶段。

第三阶段： BOSS会吸取岩浆围绕着自己并维持在画面的最右边，同时往左放出岩浆，放出的岩浆有缺口，玩家需要穿过这些岩浆，并拿取水球，让BOSS周围的熔岩凝固，然后将其打破对BOSS进行直击。伤害累计足够后，进入最终阶段。

第四阶段： BOSS使用各种元素在场景中进行无差别攻击，玩家需要寻找BOSS周围石油的缺口对内部展开攻击。

BOSS每次变成大眼睛被击败后，都会送一个防护罩。第一阶段推荐在BOSS的右边不断地使用连续导弹即可轻松击破；第二阶段要注意好在天花板的石油的位置，同时要小心不要让石油和水产生的瓦斯令飞船过热；第四阶段推荐在BOSS的左或右上方打消耗战，因为特意去攻击本体有一定的危险性，在上方攻击还能保证在不小心被岩浆或石油命中的情况下，用BOSS发射出来的水救自己一命。



奖杯攻略

奖杯总数	27	铜杯	10	银杯	9	金杯	7	白金	1

全奖杯难度	6/10
全奖杯所需时间	10～12小时
在线奖杯	5
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金路线

游戏通关至少能拿到7个奖杯，而且很多奖杯都能在流程中自然而然地获得，比如杀敌100、杀敌500、发现隐藏区域等等。由于游戏内就算玩家的死亡人数过多，系统也会清零人数让玩家从该场景继续游玩，也就是说玩家完全可以不考虑死亡人数，反复不断地重试，直到将此场景的钻石与科学家全部安全拿到手后再进入下一关，收集要素都不难找。这样一来虽然会增加过关时间且降低得分，但是分数对于游戏的进展完全没有影响，而且奖杯也没有与分数挂钩的，所以玩家无需考虑时间问题，慢慢将每个场景的秘密探索完即可。

在线奖杯部分推荐找认识的朋友互刷，因为对战的随机匹配有一定的机制，大家都抱着要赢的心态来玩，这样的情况下类似连赢5场的奖杯会很难拿到。所以建议约好朋友随机匹配多次，遇到才打，这样虽然慢但是稳定。注意联网对战的中途如果不慎断线，那么即会被判定为输，因此最好找一个网络通畅的时间段来解锁网战奖杯。

Great Shot Kid! 白金
取得条件： 收集除此之外的所有奖杯

Cave Cleaner 铜杯
取得条件： 击败100个敌人

It Goes Deeper!? 银杯
取得条件： 击败500个敌人

Cave Cleaner Pro 金杯
取得条件： 击败1000个敌人

Sharp Shooter 铜杯
取得条件： 让积分combo达到32倍或更多
奖杯说明： 后期会有较多敌人且密集的地方，连续使用滑行攻击迅速击破6个敌人即可达成。

Why Did It Have To Be Spiders? 铜杯
取得条件： 击败Giant Spitter

Ice To See You 铜杯
取得条件： 击败Frost Grubber

Nothing Is Over! 银杯
取得条件： 击败ALF: 0N50

Beast Of The Belly 银杯
取得条件： 击败The Colonizer

Turtle Soup 银杯
取得条件： 击败Terra Kingpin

From Hell's Heart, I Stab At Thee! 金杯
取得条件： 击败The Guardian Of The Deep

My Precious 银杯
取得条件： 收集一个章节内的所有钻石

Obtainer Of Rare Antiquities 金杯
取得条件： 收集所有章节内的钻石

Come With Me If You Want To Live 银杯
取得条件： 搜救一个章节内的所有科学家

Ah, What A Fine Day For Science! 金杯
取得条件： 搜救游戏内所有的科学家

A Chamber Of Secrets 铜杯
取得条件： 找到第一个隐藏区域

No Stone Unturned 银杯
取得条件： 找齐一个章节内的所有隐藏区域

Cave Of Wonders 金杯
取得条件： 找到游戏内所有的隐藏区域

If You Are Going Through Hell, Keep Going 银杯
取得条件： 通关隐藏关卡The Road To Dawn
奖杯说明： 隐藏关的开启条件为——收集游戏内所有的钻石，共490个。

Suit Up 铜杯
取得条件： 第一次更换装备

It's Only A Flesh Wound 铜杯
取得条件： 在飞船高温爆炸前让其降温阻止爆炸
奖杯说明： 参考前文游戏技巧部分的"自救"。

Fight For That Inch 铜杯
取得条件： 赢得首场网络联赛

Smoke Me A Kipper, I'll Be Back For Breakfast 金杯
取得条件： 连续赢得5场网络联赛

One Small Step 铜杯
取得条件： 第一次购买网络对战用的道具

One Giant Leap 银杯
取得条件： 通过联赛对战晋升一个联赛等级
奖杯说明： 赢得7场联赛胜利即可升级。

You Are A Sad, Strange Little Man And You Have My Pity 金杯
取得条件： 对手没有得分的前提下赢得一场网络联赛

Double Eleven 铜杯
取得条件： 在上午11:11或晚上11:11的时候玩游戏
奖杯说明： 只要该时间点内玩家开着游戏即可获得。



Vita出击
Vita动态
Vita动作
Vita攻略

文 格兰霍特团长 美编 sienna



ACT	乐高大电影			剩需记忆卡
	The LEGO Movie Videogame			1619MB
	Warner Bros. Games	2014年2月7日	美版	1人
零售版：29.99美元/下载版：29.99美元		无对应周边	对应玩家年龄：10岁以上	

由《乐高大电影》改编的同名游戏同样登陆到PSV平台，玩家在本作中要操作耳熟能详的乐高英雄粉碎远古魔王的阴谋。整个游戏共包含15个大关、45个小关，可用角色更是达到90名之多。繁多的收集要素会谋杀玩家的不少时间，不过游戏的上手难度极低，即使是不擅长动作游戏的玩家也能轻松通关，因此推荐给白金玩家以及乐高游戏的粉丝。

本文对应游戏版本：1.00

上手指南

基本操作

键位	作用
方向键/左摇杆	角色移动/移动选项
○	确定
□	攻击
△	使用角色的特殊技能（只针对有特殊技能的角色）
×	取消/快速移动
L/R	切换角色
SELECT	无
START	进入系统菜单

注：部分操作需要依靠触摸完成。

角色收集与技能



本作最大的亮点在于可以使用数量庞大的角色，其中还不乏蝙蝠侠、超人这些超级英雄。游戏中取得角色的方法很简单，分为两种：一是完成关卡后购买，二是完成关卡中的Multi-Challenge积木条件后购买。45个小关卡共有90名角色可供玩家使用。注意在完成条件并购买后，大部分角色还需要解锁关卡的自由模式才能够自由选择角色进行游戏（即完全完成当前大关卡中的3个小关卡）。

更换角色的方法为点击屏幕左上角的角色头像，等角色出现后点击圆圈中的“+”号再更换想要使用的角色。另外，角色有一个重要的特点在于可以使用不同的技能，部分关卡的特定机关需要特定的角色才能解除，这一点具体可以参考后文积木收集部分，有用到解谜的角色都有特殊说明。

红色积木



红色积木是“《乐高》系列”的一大收集要素，它们隐藏在不同关卡的积木收集里。完成Red Brick的积木要求即可在菜单中消耗乐高币进行购买，成功购买后，选择关卡时下方会出现3块红色积木，点击红色积木就可以在已购买的积木中选择。红色积木的效果非常多，拿到的话可以大幅降低过关和收集积木的难度，以下是所有红色积木的效果。

红色积木效果一览

积木名称	效果
X2 Stud Multiplier	游戏中获得的乐高币为2倍，可以和其他倍率叠加
X4 Stud Multiplier	游戏中获得的乐高币为4倍，可以和其他倍率叠加
X6 Stud Multiplier	游戏中获得的乐高币为6倍，可以和其他倍率叠加
X8 Stud Multiplier	游戏中获得的乐高币为8倍，可以和其他倍率叠加
Extra Heart	进入游戏后，使用的角色多加一点体力上限
Bubble Effect	进行游戏行动或攻击敌人时会有特殊的音效
Confetti Effects	进行游戏行动或攻击敌人时会有特殊的音效
Stud Magnet	进入游戏后，角色可以自动将周围的乐高币吸过来
Healeh Regeneration	在游戏中受伤的情况下，体力会随着时间缓慢回复
Invincibiliy	游戏内受到伤害的话会有硬直但不会损失任何体力（有不受伤等相关要求的积木条件开启该红色积木可轻松完成）
Mini Game Master	游戏中出现的迷你小游戏可以不用搭建直接完成（例如第一大关第二小关的搭建吊车小游戏）
Fast Build	游戏中搭建积木的速度变快
Collectable Detector	游戏中靠近隐藏的红色积木时会出现提示
Fast Use	进入游戏后，需要按键或摇杆来修理、使用特殊技能时不用按即可自动完成
Always Charged	使用必杀技后回复速度大幅上升

全关卡积木收集



本作最具有可玩性的地方在于大量的积木收集要素，每个小关卡都有10块积木可供收集，按照指定的要求完成关卡就能在过关后获得，其中还包含了大量的隐藏角色和红色积木，完成后才可以进行购买或使用。以下是本作中合计450块积木的收集方法，注意不是所有关卡的积木一开始就能完全收集的，很多积木需要在完成该大关后解锁自由模式，在自由模式中切换对应的角色解谜才能获得。

第1关・Prologue

The Prophecy

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得12000个乐高币
Minikit	找到Minikit。在关卡第一个平台最右上角的角落内，破坏乐高积木就能看到
Time Attack	在105秒内完成本关
Red Brick	即通过岩浆桥后看到的金色积木，需要Superman的眼部光线才能破坏
Enemies	击倒任意10名敌人
Lava Leap	在60秒内通过本关的第一个平台
Rescue all the guards	救助2名守卫，位置很明显，消灭场上的所有敌人后对准他们按×键救助
Ravens	修复4只蝙蝠，需要用Wiley Fusebot的炸药将白色的积木炸掉后才能搭起来
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①使用必杀技击倒3个敌人；②不受到任何伤害过关；③在135秒内完成本关

Building Site

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得60000个乐高币
Minikit	找到Minikit。需要利用到Benny的能力，调查上层平台最左边的机器，完成吃豆人的谜题后，即可看到下方房间中的Minikit
Time Attack	在270秒内完成本关
Graffiti	找到3张海报。第一张在右边的区域，需要利用Wyldstyle、Benny和Unikitty的能力才能到达；第二张在高台上；第三张在左边的区域。后面两张都是一开始就能看到的
Wakey Wakey	叫醒3名打瞌睡的工人。需要利用Vitruvius和Wyldstyle的能力，靠近绿色发光物将其组合成喇叭，左边和右边的区域各有一名工人，在最上方的平台组合出第二台音响时，可以唤醒最后一名
Security Cameras	破坏5个摄像头。分别位于一开始的区域、上方的平台（2个），左边的区域以及右下角区域，需要Vitruvius和Wyldstyle同时在队才能完成
Party Time	开启2台音响。第一台在升降梯上方的房间内，需要Vitruvius打开大门才能推进去，接下来左边的楼梯上还有一台，修好即可完成
Tool Time	60秒内获得所有的工具。开始后根据提示抓紧时间获得电钻和修理用的扳手即可出现完成提示，时间非常充足
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①破坏左边区域内有NPC使用电钻的花园内的所有地板；②破坏右边巨大的Unikitty雕像，必须利用Wyldstyle的能力到达该区域，再用Wiley Fusebot丢炸弹破坏；③在300秒内完成本关

The Piece

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得8000个乐高币
Minikit	找到Minikit。就在下落第一个分支前的道路上
Route 1	收集第一条道路上的所有乐高币，注意指的是黄色的乐高币
Route 2	收集第二条道路上所有的乐高币，分支前无论选择左或右皆可
Route 3	收集第三条道路上所有的乐高币
Where Are My Pants?	收集掉落的裤子。选择左边的道路一路收集不要遗漏就能完成
Avoidance	躲避所有的掉落道具不被撞到，即道路上的那些柜子、推车等
Tooled Up	收集掉落的3顶安全帽。在分支前必须选左边的道路才能回收齐
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①整个关卡的下落过程中不受到任何伤害；②在下落过程中获得特殊的紫色乐高币圈；③在第二条道路分支的位置选择右边的道路过关

第2关・Police Station

Melting Chamber

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得20000个乐高币
Minikit	找到Minikit。在完成激光装置后上到二层的位置，落到另一边可以看到一堵能用电钻凿开的墙壁，钻开即可获得
Time Attack	在150秒内完成本关
Where Are My Pants?	收集掉落的裤子。在左边的房间里，必须先用Benny解开机关，再破坏掉房间内所有的积木后才会出现
Defeat-Feds	击倒任意3名敌人
Laser Revenge	组合出中央巨大的激光炮，并用激光炮击倒4名敌人
Reloaded	在本关开始的80秒内将中央巨大的激光炮再次启动
Combo Master	攻击至少达成6连击，推荐使用必杀技完成
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①使用必杀技打倒3个敌人；②过关时受到的伤害小于2点；③在180秒内完成本关

Alley Escape

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得20000个乐高币
Minikit	找到Minikit。在关卡一开始的金属门内，必须进入自由模式后让Good Cop（Scribble Face）来打开
Time Attack	在150秒内完成本关
Graffiti	找到2张海报。一张在跳过楼顶后的地方，另一张在右边左上角的平台上，需要利用Batman的能力拉上去
Always Watching	破坏4个摄像头。摄像头大多在墙上，用远距离攻击角色破坏
Rat Catcher	找到藏在垃圾桶中的2只老鼠。在一开始和最后的垃圾桶中，破坏垃圾桶后老鼠会立刻出现并逃跑，快速追上去碰到才算抓住（可以和Green Machine一起完成）
Great Escape	在70秒内通过中央那个巨大的广告牌的位置（即需要Wyldstyle跳过的地方）
Green Machine	破坏8个垃圾桶。注意其中一个垃圾桶在中央的广场上，需要隔着栅栏破坏
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①使用必杀技打倒3个敌人；②不受到任何伤害过关；③在180秒内完成本关

Bike Chase

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得10000个乐高币
Minikit	找到Minikit。从左边第一个可以飞起的斜板位置飞到中央的地铁道上，在左边的道路上可以看到，注意只有一瞬间的机会取得
Mono-Rider	从左边第一个可以飞起的斜板位置飞到中央的地铁道上，前进一段距离在左边可以看到
Red Brick	找到红色积木。在看到道路中央有房子倒下后躲开，躲过的瞬间可以在右边倒塌的积木旁看到，注意也是只有一瞬间的取得机会
Chopper Copper	不受到中途出现的直升机的伤害（只包含骑摩托车时遇到的直升机）
Car Crash	撞破15辆汽车。注意必须从旁边撞，从前面或后面撞的话虽然也会计算数量，但会导致体力减少
Close Call	安全通过油罐车或大型车旁边时没撞到它们，一共通过5辆即可获得
Damage Resistant	过关时受到的伤害小于3点
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①获得15000个乐高币；②不受到任何伤害过关；③找到黄色房子。在骑摩托车的途中可以看到有一座黄色的房子掉落到道路左边，掉落下的瞬间看左边房门位置会出现乐高币，对准直接可以从房子中穿过去完成此条件，注意没有不受伤害的红色积木的话，不对准撞上会一击毙命

第3关·Flatbush Gulch



The Portal

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得5000个乐高币
Minikit	找到Minikit。在一开始下落后不远的地方，通过第一条道路后就能看到
Route 1	收集完第一条道路上所有的蓝色和黄色乐高币（白色的不算），注意道路上的旗子也算在里面
Route 2	收集完第二条道路上所有的蓝色和黄色乐高币，条件同上
Route 3	收集完第三条道路上所有的蓝色和黄色乐高币，条件同上
Where Are My Pants?	收集掉落的裤子。在下落分支后右边难度较高的道路上可以看到，但只有一瞬间的取得机会
The Hard Way	在下落后的分支前选择右边难度较高的道路
The Easy Way	在下落后的分支前选择左边简单的道路
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①躲开所有掉落的物体；②不受到任何伤害过关；③在掉落过程中收集本关惟一一个紫色的乐高币圈，位置在第三条道路对面



Hillside Slide

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得20000个乐高币
Minikit	找到Minikit。在一开始过关前的第二个斜板滑坡上，看准了冲上去就能得到
Totems Totalled	破坏任意3个印第安柱
Red Brick	找到红色积木。在快进入洞窟前的一堆积木后方，从右边靠近洞窟比较容易看到
Pin Cushion	破坏任意3棵仙人掌，撞碎它即可，但注意会损失体力
Gold Fever	在进入洞窟乘坐矿车时，收集铁道上发光的5个金块。目标会发光所以很容易就能识别，但很多在死路上，拿到后需要快速切回来
Mind The Gap	通过第一个区域时，后半段会出现3个大坑，擦着大坑边过去保证不掉下去即可
Tumbleweeds	破坏3个龙头积木，关卡开始不久后就会出现，注意积木会移动，必须看准了再撞上去
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①在第一个阶段前半段冲刺的时候，连续冲上3块木斜板；②第一个冲刺阶段不受到任何伤害通过；③第二个铁道阶段不受到任何伤害通过



Desert Path

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得50000个乐高币
Minikit	找到Minikit。位于一开始的水井内，需要进入自由模式后用Vitruvius移动出来
Time Attack	在225秒内完成本关
Graffiti	找到2张海报。一张在开始被铁箱子挡住的位置，需要用President Business才能破坏，另一张则在过关的必经之路上
Canyon Crosser	70秒内通过绳索，到达印第安人的营寨
Totem Builder	搭建起3个印第安柱。其中两个在开始的位置，最后一个在印第安人营寨
Tread Carefully	整个关卡没被蝎子伤到，即不碰它们过关
Enemies	击倒19名敌人。本关一共只有19名敌人，每个出现的敌人都必须打倒
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①在255秒内完成本关；②不受到任何伤害过关；③收集3个金块，分别在一开始的位置，中途的绳索前，以及印第安人营寨的木桶中

第4关·Flatbush Town



Town Outskirts

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得35000个乐高币
Minikit	找到Minikit。位于右边有金色大锁的区域房顶上，将上面的烟囱推到指定位置就能出现，要用Superman的眼部光线才能获得
Time Attack	在135秒内完成本关
Graffiti	找到4张海报。分别位于场景最左上角，中央需要滑铲进入的农场内，以及右边被金色大锁锁住的区域，右边需要用Superman开启大锁再破坏金色的保险柜，然后爬到2楼用President Business破坏黑色的墙壁取得
Fowl Play	将鸡赶进鸡圈。追着鸡靠近右边的鸡圈即可让它自动进入

积木名称	收集方式
Protector	不要打搅所有的死人。即不攻击场景中所有的墓碑，另外打钻的技能也不能用，否则会将死人惊醒
Cactus Smasher	破坏14棵仙人掌。大部分位置都很明显，只有5棵仙人掌在金色大锁外的区域内
Desert Winds	60秒内修好风车。开始后直接爬上中央有风车的平台，切换Wyldstyle修好它即可
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①在165秒内完成本关；②过关时受到的伤害小于2点；③收集3个金块。分别在左边的箱子内、右边鸡舍右下角的箱子内，最后一个很麻烦，需要进入右边有金色大锁的区域，然后爬到房顶用电钻把房顶钻破，这样就能掉落到一层，破坏这里的箱子获得最后一个金块



Town Entrance

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得30000个乐高币
Minikit	找到Minikit。在要通过关卡位置右边的区域，快到尽头时可以看到一个黑色的金属桶，用President Business破坏它就能发现
Time Attack	在210秒内完成本关
Red Brick	找到红色积木。在关卡最右边的屋顶上能看到，需要用Unikitty的彩虹能力走到左边的屋顶上，再让Superman以眼部光线破坏金色的栏杆，将箱子推到马车上，这样马车会自动走到角落内，用它垫脚跳上屋顶获得
Explosives Expert	射爆6个炸药桶。可以射击的桶会有绿色的光圈提示，点击它即可射爆
Cluck Out	将3只鸡赶进鸡圈。在有升降梯的位置旁边
Light The Way	修好3盏路灯。第一盏位于一开始的位置，后期到达终点时先不要搭起楼梯，继续往右边走在一座小房子的外面，左右两边各一盏
Lift Me Up	60秒内到达有升降梯的地方并修好它
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①在240秒内完成本关；②使用必杀技打倒5名敌人；③收集5个金块。分别位于一开始位置的桶里、开始位置2楼有敌人房间内的桶中、第二个场景中二层房间的角落内、进入屋顶后的某个积木桌子、屋顶最下方的平台上的箱子内



Saloon Showdown

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得20000个乐高币
Minikit	找到Minikit。在楼梯上最右边的角落里，需要Batman才能拉上去
Time Attack	在150秒内完成本关
Where Are My Pants?	收集掉落的裤子。本关一开始左边有个转轮，设法让其转动起来并停下，停留在最少的黄色区域后就会自动出现
Clean Sweep	打倒任意15个敌人
Head Hunter	破坏2个猪头和2个牛头装饰。在二楼一开始有BOSS往下丢炸弹的位置，需要进入二楼才能射到
On The Floor	让BOSS丢下来的炸弹炸坏地面上的9块发光地板。注意观察很容易就可以看出来，站在地板上引诱其丢炸弹才能全部炸光
Spittoon Smasher	破坏4个装水的小杯子。第一个在3楼栏杆旁，需要射击破坏；第二个在2楼最里面的角落内；第三个在1楼最左下角；最后一个在吧台附近，一定要仔细看
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①在180秒内完成本关；②使用必杀技打倒3名敌人；③过关时受到的伤害小于3点

第5关·Flatbush Rooftops



Rooftop Ambush

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得30000个乐高币
Minikit	找到Minikit。在一开始左边的金属大门内，必须让Good Cop（Scribble Face）打开
Time Attack	在180秒内完成本关
Graffiti	找到3张海报。一开始的位置附近就有两张，通过独木桥后可找到最后一张
Shooting Gallery	在有窗子打开并出现敌人的地方，点击敌人将其射死，累计击倒4名敌人即可
Light Out	破坏3盏路灯。位于一开始通过独木桥后的平台上，一开始的位置右边的平台上，以及最右上角的角落内，注意这个需要Unikitty才能够到达
Enemies	打倒任意的7名敌人
Cactus Smasher	破坏3棵仙人掌。第一棵位于取得过关道具的平台上，第二棵在独木桥平台右边，最后一棵在一开始右边的平台上，需要Unikitty通过彩虹桥才能破坏
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①在210秒内完成本关；②攻击达成至少6连击；③不受任何伤害过关

FEATURE
INFORMATION
EXPRESS
GUIDE

Rooftop Escape

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得20000个乐高币
Minikit	找到Minikit。一开始就能看到，需要用Wiley Fusebot到对面的建筑物内将银色地板炸掉，然后掉落到下层搭建机关，用Benny飘过去取得
Time Attack	在150秒内完成本关
Where Are My Pants?	收集掉落的裤子。在搭建桥之后的平台上，最右边有铁墙的房间内，让President Business破坏墙壁后获得
Enemies	打倒任意18名敌人
Combo Master	攻击至少达成8连击
Knocked Down	90秒内修好中央的桥
Bridge Builing	毁掉3个房顶上的机器，过关必定能获得
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①在180秒内完成本关；②使用必杀技打倒5名敌人；③不受任何伤害过关

Rooftop Brawl

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得20000个乐高币
Minikit	找到Minikit。在最右边的高台上，用Wiley Fusebot和Benny的能力到达后，推炸药桶下去的旁边有个电线杆，将其破坏就会出现
Time Attack	在150秒内完成本关
Red Brick	找到红色积木。需要用Wiley Fusebot炸开右边金属大门后让Benny飘到对面，将炸药桶推下去并炸翻警车出现
Combo Master	攻击至少达成8连击
Cactus Smasher	破坏3棵仙人掌。第一棵就在初始的平台上，后两棵在金属大门的外面
Master Brawler	破坏右边的金属大门后，跳到下方的平台上时会不停地出现敌人，将这波敌人全部打倒且不受伤害就能获得
No Damage	不受任何伤害过关
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①在180秒内完成本关；②使用必杀技打倒5名敌人；③过关时受到的伤害小于3点

第6关・Flatbush Chase

Flatbush Canyon

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得15000个乐高币
Minikit	找到Minikit。在一开始的拐角，通过印第安人营寨之后右边的角落内，在距离较远时会露出来，需要仔细观察
Enemies	射击击落任意10名敌人
Red Brick	找到红色积木。在通过落石区域后，左边会有一个红色的箱子放在木板车上，射破箱子即可获得，目标很小且只有一次机会
Explosives Expert	射击至少3个炸药桶
Outhouse Away	破坏3座小房子。在本关中途会出现
Boulder Dodger	不被本关中途出现的岩石伤到，出现后快速射掉即可
Removal Van	至少破坏2辆警车
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①射中2颗红心，一颗在有岩石下落区域的中央位置、另一颗则在后方出现的桥上；②射击击落的敌人少于8名；③本关的射击命中率达到60%以上

Train Escape

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得50000个乐高币
Minikit	找到Minikit。在火车中央那个银色的箱子里，必须用Wiley Fusebot的炸药炸开才能拿到
Time Attack	在270秒内完成本关
Where Are My Pants?	找到丢失的裤子。在第一只鸡出现时，左边2个箱子中央被挡住的位置
Cluck Out	解救4只鸡。这些鸡都被关在笼子内，很容易看出来
Enemies	击倒任意17名敌人
Catapult Creato	60秒内组合出第一个投石车。无视一开始的敌人快速往前冲，不然时间会不够
Combo Master	攻击至少达成8连击
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①在300秒内完成本关；②使用必杀技击倒5名敌人；③不受任何伤害过关

Train Engine

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得20000个乐高币
Minikit	找到Minikit。在有一块可破坏的金色地板的车厢内，必须使用Superman的眼部光线破坏后进入，再用Wiley Fusebot的炸药把右边的箱子炸开
Time Attack	在135秒内完成本关
Graffiti	找到3张海报。一开始的车厢左下角有一张，第二张位于有人质的车厢内，最后一张在中央有金色地板的车厢内，必须用Superman才能破坏地板进入
Enemies	打倒任意11名敌人
Rescue Civilians	救出3名人质。其中两名人质需要进入有金色地板的车厢，最后一名则在最后的车厢，注意还需要有President Business的能力才能破坏
Bandits Banished	打倒3名机器土匪。注意不是指车厢内的，而是在列车外骑马的敌人，他们不会主动攻击玩家，需要使用Batman等用远距离攻击才能干掉。在一开始出现敌人的车板上，刚刚爬上车厢顶，以及最后靠近车头的位置会分别出现，不及时击倒的话他们会骑马走远
Gold Fever	收集3个金块。分别在火车箱发光的保险箱内，保险箱必须使用President Business才能破坏
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①在165秒内完成本关；②使用必杀技击倒5名敌人；③过关时受到的伤害小于3点

第7关・Cloud Cuckoo Land

Middle Zealand

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得7500个乐高币
Minikit	找到Minikit。在进入城堡后左边城墙上的道路，中途就能看到，位于正中央的位置
Under Siege	破坏3架投石机。一开始直接往上撞坏3架即可
Red Brick	找到红色积木。同样是进入城堡后走左边城墙上的道路，在离开城墙后的斜板中央可以看到
Bowled Over	撞死5组敌人。敌人会以4人一组的方式位于道路上，进入城堡前有2组，进入城堡后选择右边的道路可以看到3组
Banner Bash	破坏3个蓝色的旗子。在一开始就能看到
Fireproof	选择走城墙的道路后，后半段不要碰到地面的火焰过关
No Shopping	进入城堡后选择右边的道路，在最后的部分不要撞到任何建筑物过关
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①进入城堡后走左边的城墙道路；②过关时收集到5000个乐高币；③不受任何伤害过关

Cloud Entrance

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得35000个乐高币
Minikit	找Minikit。位于第三个有升降机的平台上，可以在中央的柱子上清楚地看到它
Time Attack	在165秒内完成本关
Where Are My Pants?	找到丢失的裤子。在一开始平台上方的机关内，需要使用Benny变成气泡飘上去，在平台上再让Wyldstyle跳到气流上得到
Beach Trip	找到3只藏在积木下的螃蟹。必须使用Unikitty出现彩虹的能力，在第一个平台最左边连续走彩虹道路，破坏每个平台上的云积木即可获得
Snow Business	搭建起3个雪人。位置都很明显，一般不会错过
Cloud Break	破坏6个雷电云团。注意要切换到Vitruvius才能破坏，同时要注意有4个雷电云团是在平台移动的时候飘过来的，注意快速打掉
Spinning Around	击中5座风车，风车位置很明显，多搜索一下不会漏掉
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①在195秒内完成本关；②找到隐藏道路，在必经之路上可以看到金色大锁，用Superman的眼部光线破坏它进入门内能瞬间抵达终点，中途的东西都会错过，故这个积木建议单独完成；③不受任何伤害过关

Dance Street

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得18000个乐高币
Minikit	找到Minikit。在过关的必经之路上，需要Wiley Fusebot的炸药炸开锁才能爬上去
Time Attack	在120秒内完成本关
Graffiti	找到海报。位于关卡最后的位置，需要解锁自由模式后让Wyldstyle来获得
Cloud Crusher	破坏13个云积木。注意有几个在最后隐藏的平台上，必须使用Benny的能力才能到达

积木名称	收集方式
Dance Party	利用Benny的能力飘到中央另一个平台上，然后通过彩虹隧道能够到达隐藏平台，在这里用Emmet修理机器后就能让NPC出现，接近它们与其共舞即可完成
Quick Grow	在开始的60秒内给积木花浇水
Bard Is The Word	在搭起篮球架进入下一个平台时，解救在积木上方被卡住的NPC
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①在210秒内完成本关；②破坏3个红色的箱子，这些箱子被铁栏所保护，必须使用Benny以及President Business的能力才能到达并破坏；③完成修理机器的条件必定能达成

第8关·Cloud Under Attack

Cloud Escape

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得28000个乐高币
Minikit	找到Minikit。在最左边的平台上，需要先让Vitruvius搭桥过去，然后用Lord Business破坏箱子取得
Time Attack	在150秒内完成本关
Red Brick	找到红色积木。破坏最后一架巨大的飞行器后，往左走让Vitruvius搭桥来到最左边的平台，还原竞技台后就会出现杂台下
No Damage	不受任何伤害过关
Dropships Dropped	击破3台巨大飞行机器。前两台过关途中必定要破坏，最后一台则需解救Superman才能破坏
Fang-tastic	在90秒内破坏初始平台上左边第一台巨大飞行机器后，将铁笼里的吸血鬼解救出来
Enemies	打倒任意21名敌人
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①在180秒内完成本关；②使用必杀技击倒5名敌人；③解救6名NPC，除了过关必救的几名外，看到有敌人攻击NPC也要赶上去解救他们，另外解救Superman必须要用Lord Business，在最后先前往左边的平台，用Vitruvius将积木拉过来搭桥到另一边，才能救完所有NPC

Cuckoo Castle

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得45000个乐高币
Minikit	找到Minikit。在解救NPC并自动破坏第一台巨大的飞行器后，在最左上角的楼梯右边看不见的角落内
Time Attack	在330秒内完成本关
Graffiti	找到3张海报。都在过关必经的道路上，但需要用Emmet的能力才能全部获得（一开始可以看到能电钻的位置）
Fire Fighter	扑灭4处火焰。需要开启机关才能扑灭，需要用到Emmet、Batman以及Wiley Fusebot的能力才可以完成
Rescue Master Builders	解放6名NPC。过关途中必定解放5名，最后1名需要用Batman的能力解救
Dropships Dropped	破坏2台巨大飞行机器，过关途中必定完成
Enemies	打倒任意40名敌人
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①在360秒内完成本关；②使用必杀技击倒5名敌人；③不受任何伤害过关

Dropship Chase

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得20000个乐高币
Minikit	找到Minikit。在中途会出现一堵挡住道路的黑色墙壁处，用President Business直接破坏这堵墙就能获得
Time Attack	在75秒内完成本关
Where Are My Pants?	找到丢失的裤子。在中央可以用电钻钻破的积木柱子内
Enemies	打倒任意9名敌人
Game, Set, Match	开始后迅速赶在网球掉到断崖前，跳到对岸即可获得
Rescue Master Builders	解救2名人质。一名在有彩虹桥的对面，消灭敌人后切换出Batman将空中的机器人打下去，另外一名在最后断桥前的笼子里
Combo Master	攻击至少达成8连击
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①在105秒内完成本关；②使用必杀技击倒3名敌人；③过关时受到的伤害小于3点

第9关·Submarine

Submarine Attack

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得12000个乐高币
Minikit	找到Minikit。需要用到Batman和Emmet的能力登上中途狭窄的山壁，在最高处即可获得
Time Attack	在135秒内完成本关
Where Are My Pants?	找到丢失的裤子。就在一开始右边可以看到的高台上，需要解锁本大关后让Batman利用钩锁才能获得
Full Steam Ahead	启动飞船的尾翼。来到飞船的尾部后破坏白色的云积木，拆下红色的开关即可启动
Enemies	打倒任意23名敌人。如果不上最高的平台，敌人数量有可能不够
No Damage	不受任何伤害过关
Incoming	修好初始位置左边的锅盖天线。先将下方白色的积木推进去，再用Emmet将电线接好
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①在165秒内完成本关；②使用必杀技击倒5名敌人；③破坏6个红色的炸药桶，注意其中两个位于中途狭窄山壁的平台上，需要Batman和Emmet的能力才能到达

Submarine Interior

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得12000个乐高币
Minikit	找到Minikit。位于一开始平台的左边，需要用Vitruvius开启左边发光的地板，掉下去后破坏积木取得
Time Attack	在255秒内完成本关
Graffiti	找到2张海报。分别位于气泡往上飞后的墙上和启动机关后的墙上，注意启动机关后先不要乘坐升降机，把海报涂了再走
Lifted Out	70秒内破坏中途挡路的积木
Warning System	破坏7根蓝色的柱子。这些柱子在掉落到最下层平台后就能看到
Plimber Needed	修好3个漏气的管道。需要进入自由模式后让Emmet修理
Pipe Breaker	破坏4个黄金管道。需要Superman的眼部光线才能破坏
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①在285秒内完成本关；②打掉2个红色准心，分别位于开始的位置，和将巨大的红色管道击落前所在的平台墙上；③破坏4个红色的炸药桶，前三个在过关途中仔细看就能找到，最后一个位于一开始进不了的最右上方的平台内

MetalBeard s Ship

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得40000个乐高币
Minikit	找到Minikit。在最右上角甲板上黑色的金属桶内，必须让President Business攻击才能破坏
Time Attack	在210秒内完成本关
Red Brick	找到红色积木。在一开始的位置用Vitruvius将左上角发光的箱子移动下来，破坏即可获得
Rat Release	解放3只老鼠。分别位于关卡的桶中，看到桶就破坏便不会错过
Wake Up Call	叫醒2只巨大的红色鹦鹉。第一只在一开始位置左边的书架上，第二只在过关途中必定会叫醒
Floor Fixer	修好夹板上的3个窟窿。破坏完初始位置周围的箱子就会出现木板，搭好即可
Lighter Load	将甲板上的2个箱子推到海里。第一个在甲板的右上角，第二个在甲板二层的右边
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①在240秒内完成本关；②收集4个金块，同样都是藏在箱子内；③使用船上的5架加农炮，需要来到最高层让Superman用眼部光线破坏金色的保险箱，拉下开关完成

第10关·Business HQ

Qctan Airlock

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得55000个乐高币
Minikit	找到Minikit。在关卡快结束时可以看到一台彩虹机，让Unikitty吃掉它就会出现
Time Attack	在195秒内完成本关
Graffiti	找到3张海报。一开始左边的角落内有一张，在使用电钻下降到第一层时可以发现第二张，过关的平台右下角有最后一张

积木名称	收集方式
Stand Back	破坏6组仙人掌型的排气管。3个为一组，要全部破坏才算破坏一组
Enemies	打倒任意20名敌人
Combo Master	攻击至少达成10连击
Turrets Trashed	破坏3架旋转式机枪。在一开始平台的右下角就有两架，最后一架在高平台上，破坏后会出现敌方的机器人
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①在225秒内完成本关；②使用必杀技击破5名敌人；③不受任何伤害过关

Octan Hangar

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得30000个乐高币
Minikit	找到Minikit。在过关前右边的积木内，直接轰掉便能取得
Time Attack	在105秒内完成本关
Where Are My Pants?	找到丢失的裤子。在进门后右下角位置的积木内
Octan Crusher	破坏6个积木桶。注意要求的是大桶，小桶是不算的
Who s Next?	在120秒内破坏本关中途出现的3个机器人
Enemies	打倒任意25名敌人
Special Moves	使用必杀技打倒10名敌人
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①在135秒内完成本关；②在后期的通道上，左边会依次出现3辆卡车，当其完全升起时一炮轰掉它，3辆全部轰掉即可；③不受任何伤害过关

The Relic Room

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得20000个乐高币
Minikit	找到Minikit。用Superman的眼部光线破坏右边区域的金色柱子后拿到
Time Attack	在150秒内完成本关
Red Brick	找到红色积木。在左边第二个区域，需要有Unikitty的能力吃掉彩虹机进去，再让Wiley Fusebot炸掉中央发光的银色柱子
Busted	破坏3个电力柱。需要使用President Business破坏，注意部分柱子位于特殊区域内，要有Unikitty和Superman两名角色的能力才能进入
Enemies	打倒任意33名敌人。必须触发4块警报地板才够数
No Reset	在计算器重启前通过右边的机关。到达最后的计算器处后，根据墙上的白色积木的位置踩下地面上对应计算器上的数字（墙上的位置就是数字1～9的位置，不要考虑加减乘除符号的位置）。第一次踩下后左边机器会显示20秒倒计时，在第一次倒计时结束前完成就能获得。注意中途数字有可能变化，看墙上的指示，哪里显示白色就踩下对应的数字即可
True Ninja	在不碰到4块红白警报地板、不被敌人完全发现的情况下过关。除了不碰到警报地板外，敌人要用远距离攻击方式打倒（不能被他看到，如果被发现的话周围的警报灯会亮起），同时利用Unikitty和Superman的能力破坏金色柱子和彩虹机铺道走，来到最上方后不要修左边的机器，根据提示踩计算器让右边的机关降下来过关
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①在180秒内完成本关；②通过4块有颜色的警报地板，分别有红色和白色两种，4块地板全部都在过关必经之路上，一旦踩上警报就会响起；③不受任何伤害过关

第11关·The Kragle

Assembiy Room

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得25000个乐高币
Minikit	找到Minikit。让Benny完成下方平台最右上角的谜题，就会出现在下方
Time Attack	在120秒内完成本关
Graffiti	找到2张海报。第一张在开始的位置，一眼就能看到，第二张在下层平台最左边，需要在自由模式中让Batman拉上去才可以完成
Always Watching	破坏5个摄像头。摄像头都在墙上，最后过关前的墙壁上会有两个，位置很高需要Batman拉上去才能破坏
Surround Sound	拼凑起3台录音机。第一台在一开始平台的最右边；第二台在下层最左下角敌人所操作的机器上，破坏机器就能拼出来；最后一台完成左边传送带的机关就会出现
Robo-Feds	打倒6名机器人。全部都在下层平台操作机器
Workplace Accident	破坏关卡左边不时出现、快速通过的清洁机器人。必须使用大范围攻击必杀技才能打倒，推荐Benny的必杀技
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①在150秒内完成本关；②在开启电源的工程中，只用两个步骤就接通电源（直接按下第2个和第3个开关）；③破坏3个电磁装置，全部都在下层平台，必须用President Business才能破坏

Kragle Shutdown

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得22000个乐高币
Minikit	找到Minikit。在机器人出现后的下层移动平台的最里面，干掉跳下来的敌人后注意躲开移动平台上的障碍物就能获得
Time Attack	在105秒内完成本关
Where Are My Pants?	找到丢失的裤子。在一开始的平台下方就能看到，不过要绕到快过关时看到黑色的墙壁处，让President Business破坏才能进入，注意道路很窄，小心别掉下去
Micro Managed	打倒巨大的机器人。需要先用Wiley Fusebot将其炸倒，然后让Emmet电钻攻击其头部，注意机器人倒地时要躲开，被压到是一击必杀的
Light Speed	25秒内通过左下角两道激光门
Enemies	打倒任意10名敌人
Warning System	破坏8盏正在发光的警报灯。使用Batman用远距离攻击点一下发光的警报灯就能破坏，注意有一个警报灯只能看到光但看不见具体位置，需在屏幕上多点几下
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①在135秒内完成本关；②使用必杀技击倒10名敌人；③不受任何伤害过关

Think Tank

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得6500个乐高币
Minikit	找到Minikit。在一开始左下角的电磁装置内，必须让President Business破坏
Time Attack	在270秒内完成本关
Red Brick	找到红色积木。在成功控制巨大的机器人后会出现，控制它撞破积木后再让机器人受伤倒地就能获得
Swift Shock	在20秒内让巨大的机器人倒下后控制它。先在发电的墙边引诱机器人撞过来就能让其倒地，然后靠近它头部可以使用电钻的位置攻击，就能成功控制
Friendly Fire	成功控制巨大的机器人后，利用它消灭15名敌人
Combo Master	攻击至少达成6连击
No Damage	不受任何伤害过关
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①在135秒内完成本关；②使用必杀技击倒10名敌人；③过关时受到的伤害小于3点

第12关·TV Station

Office Corridors

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得20000个乐高币
Minikit	找到Minikit。在最里面有电脑的地方，破坏右下角的积木后获得
Time Attack	在255秒内完成本关
Where Are My Pants?	找到丢失的裤子。在第二波有护盾的敌人身后的积木内
Enemies	打倒任意12名敌人
No Time Wasted	在120秒内通过连接桥的阶段，进入本关最后的区域
Kaboom	使用炮击的方式破坏1个敌方的机器人。包括双脚机器人和飞行型机器人，各破坏1个即可
Special Moves	使用必杀技击倒3名敌人
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①在285秒内完成本关；②在140秒内，通过第一个阶段时破坏敌人设置的所有银色盾牌，用炮弹就能完全击毁；③过关时受到伤害小于3点

Server Room

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得20000个乐高币
Minikit	找到Minikit。在终点左边的小平台上，需用Vitruvius搭桥后才能荡过去
Time Attack	在195秒内完成本关
Red Brick	找到红色积木。在一开始左边的平台上，需要绕到中央左边，让Emmet修理机器后架桥取得
Security Cameras	破坏5个摄像头。其中一个在右边有激光无法通行的区域，需要在激光栏外靠近后点击它破坏
Enemies	打倒任意10名敌人
Server Escape	在60秒内触发中央通路左右两边的激光栏开始移动的剧情
Mega Byta	破坏2台彩虹机。一台在攻关过程中必定破坏，另一台需要Superman的眼部光线破坏右边金色的激光栏才能达成
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①在225秒内完成本关；②过关时没有击倒任何敌人；③不受任何伤害过关

TV Broadcast

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得35000个乐高币
Minikit	找到Minikit。开始位置左边墙上会显示一张画，显示哪张就照着顺序踩下地面上同样的画，画显示绿色表示踩的顺序正确，全部按照提示踩完就会有NPC推出一个蛋糕积木，破坏它即可获得
Time Attack	在135秒内完成本关
Graffiti	找到3张海报。第一张在一开始的位置，第二张在中央电视右边，最后一张在攻关途中必定可以看到
Enemies	打倒任意25名敌人
Combo Master	攻击至少达成10连击
Cable Cut	破坏10盏照明吊灯。吊灯都悬挂在空中，必须使用必杀技或者射击才能破坏，最后一盏看似需要利用彩虹搭桥才能打中，实际上角度找对也可以射到，不妨多转一下角度试试
No Picture	破坏5架摄像机
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①在165秒内完成本关；②使用必杀技击倒5名敌人；③过关时受到伤害小于2点

第13关·Spaceship Escape

TV Prop Room

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得20000个乐高币
Minikit	找到Minikit。在最右边的区域，跳到二层后可以看到一个鲨鱼头，让Batman打一下就会掉出来
Time Attack	在195秒内完成本关
Graffiti	找到3张海报。都在攻关必经的道路上，但需要在自由模式才能完成
No Picture	破坏5架摄像机。注意破坏周围的积木就能轻松完成
Enemies	打倒任意10名敌人
Thank Everyone	收集3个电视金雕像。第一个在搭建起炮台后到达的下一个平台上，左上角的箱子内；第二个在摄像台上方平台最左边的角落内；最后一个在下方最右边平台的金属墙壁内，要让President Business破坏才能拿到
Cable Cut	破坏4盏照明吊灯。来到摄像台上方就会看到4个全部连在一起，但瞄准比较困难，需多移动一下位置
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①在225秒内完成本关；②使用必杀技击倒3名敌人；③不受任何伤害过关

Middle Zealand Canyons

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得9000个乐高币
Minikit	找到Minikit。必须在一开始的分支前看到第1只红龙时迅速击破它，飞船才会走Minikit所在的道路
Tentacle Terror	破坏3只海中出现的巨大虫子
Red Brick	找到红色积木。接近城堡附近时会有一个镜头摄向海面的一个箱子，旁边还有3个虫型敌人，破坏中央的大箱子即可获得
Dragon Slayer	击倒4只红龙。在关卡的开始和最后都会出现，可以和其他积木条件分开完成
Catapult Crusher	破坏5架投石车
Accuracy Award	本关的射击命中率达到70%以上
Castle Invaders	阻止4名敌人冲入城堡内。关卡最后面对城墙的位置时，可以看到黑色的敌人正在往城墙上爬，快速把他们射下来即可
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①击倒黑龙，在接近城堡时会瞬间出现在下方，需要提前准备瞄准才能击中；②击破湖中出现的积木船；③过关时受到的伤害小于3点

Bricksburg Skies

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得9000个乐高币
Minikit	找到Minikit。在飞船第一次转动视角、敌人位于后方时，右边的一个红绿灯杆上，击中即可获得
Kragle Crusher	打倒4只触手机器人
Where Are My Pants?	找到丢失的裤子。在关卡中央的位置
Imagination Saved	击破中途出现的3架带有货物的飞机。飞机分别会在一开始，被警车追击后，以及最后大楼前的区域中出现
Fire Fighter	击中3处着火积木旁边的水塔，凭此来灭火
Micro Manager	打倒任意12台机器人
Damage Resistant	过关时受到的伤害小于3点
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①本关的射击命中率达到60%以上；②在接近最后的大楼时，将大楼上掉落下来的4块积木全部击落；③击中5颗红心，从飞船被追击时开始出现，注意观察周围的建筑物边上，第二阶段有2颗、第三阶段有1颗，第四阶段有2颗

第14关·Attack on Brickburg

Return to Bricksburg

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得8000个乐高币
Minikit	找到Minikit。位于下落区域的左边，开始后做好准备，尽量往左边移动
Route1	收集第一条道路上所有的金色乐高币。每条道路开始前都会有旗子作为标识，吃到旗子表示新的道路开始
Route2	收集第二条道路上所有的金色乐高币
Route3	收集第三条道路上所有的金色乐高币。注意这条道路最后的一个圈的乐高币是紫色的
Red Brick	找到红色积木。位于第三条道路开始后的右上角
Cloud Dodger	整个下落的过程中没有撞到云积木
Tentacle Avoidance	整个下落的过程中不被触手机器人撞到
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①不受任何伤害过关；②在下落的过程中收集3个食物，分别在开始下落后通过第一块积木云层的位置，看到中央出现第一颗回复HP道具后右下角的位置，快接近触手机器人出现地中央的位置；③收集紫色的乐高币。在本关快要结束的地方，收集到最后一个食物后，左下角可以看到由紫色的乐高币组成的圈

Bricksburg Streets

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得38000个乐高币
Minikit	找到Minikit。在塌陷的大楼中央，需要Batman和Benny的能力飞上去，然后从第2个电话亭位置掉下来获得
Time Attack	在195秒内完成本关
Graffiti	找到2张海报。第一张就在开始的位置，第二张则在本关快要结束时广场左上角的平台上，让Batman勾下来即可
Rescue Civilians	救助4名人质。这个积木和下一个Call a Plumber有连动，同样是一开始无法完成的。初始位置搭建跷跷板可以解救一名，在高台角落内用Vitruvius移动发光的水壶可以解救第二名，第三名在广场右下角大炮内，让Emmet修理旁边的机器放他出来，最后一名在广场左上角的平台内，同样是Emmet转动水龙头解救
Call a Plumber	开启或破坏4个喷水管灭火。第一个在攻关中必定会完成、第二个需要利用Benny的能力解开小谜题进入房间内完成，第三个在广场左上角的人质位置，转动成功的同时能解救最后一名人质，最后一个就在该平台的左边，让Benny飞过去就能完成
Enemies	打倒任意23名敌人
Ring Ring	使用3次电话亭。第一个就在一开始的道路上，第二个在需要利用Batman和Benny才能到达塌陷的楼顶上，最后一个在塌陷楼层的左边，下来后用Batman荡上去
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①在225秒内完成本关；②使用必杀技击倒3名敌人；③过关时受到的伤害小于3点

Bricksburg Assault

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得10000个乐高币
Minikit	找到Minikit。在通过大桥后右边的车子附近的积木内
Time Attack	在105秒内完成本关
Where Are My Pants?	找到丢失的裤子。在通过大桥后的道路中央，一路破坏着过去就能发现
Kragle Crusher	打倒4只触手机器人
Micro Managed	打倒任意5台机器人
Rescue Civilians	解救12名人质。人质以四人为一组，会被困在积木中央，看到后破坏积木即可，从开始到最后都是在道路右边，要注意观察
Traffic Solution	破坏20辆汽车。无论什么车，看到就砸坏它，一辆都不能漏掉
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①在135秒内完成本关；②使用必杀技击倒3名敌人；③不受任何伤害过关

第15关·The Cube Ship

Battle for Bricksburg

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得25000个乐高币
Minikit	找到Minikit。一开始往前走几步，在左边一个凹槽位置的积木车内
Time Attack	在105秒内完成本关
Where Are My Pants?	找到丢失的裤子。在道路尽头左边的积木内
Road Rage	破坏5辆警车。都在初始道路的周围，注意观察即可
Enemies	打倒任意18名敌人
Rescue Civilians	解救12名人质。和前一关一样位于道路周围，被车子等障碍物挡住，破坏即可解救
Light On	不破坏任何路灯过关。条件比较困难，建议拿到不受伤害的积木后再直接冲到终点
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①在135秒内完成本关；②使用必杀技击倒3名敌人；③过关时受到的伤害小于3点

Cube Ship Approach

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得10000个乐高币
Minikit	找到Minikit。位于第一条道路上中央的位置
Route1	收集第一条道路上所有的金色乐高币
Route2	收集第二条道路上所有的金色乐高币
Route3	收集第三条道路上所有的金色乐高币
Red Brick	找到红色积木。位于第二条道路的左边一个管道旁边，下落时注意往左上角移动
Micro Managed	下落的过程中打倒任意10台机器人。注意要自己确实碰到，被撞到的话是不算的
Pipe Down	整个下落的过程中不被触手机器人碰到
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①下落过程中吃到紫色的乐高钱币圈，在第一条道路最后一个圈之前，位置偏北；②救助2架飞船，飞船会在中途和最后的部分出现，后面还会有几个机器人追着它们，控制好位置把机器人干掉即可；③不受任何伤害过关

Business Time

积木名称	收集方式
Finish Line	完成本关
Stud Collector	获得3000个乐高币
Minikit	找到Minikit。在第一个平台掉落后，破坏第二个平台上左边的机器
Time Attack	在180秒内完成本关
Sticky Situation	整个关卡中没有被污泥攻击到。污泥攻击前脚下会出现提示，提前移动即可轻松回避
Combo Master	攻击至少达成6连击
No Support	破坏3台电磁架。第一个平台上有两架，第二个平台上有一架，必须使用President Business才能破坏
Enemies	打倒任意12名敌人
No Damage	不受任何伤害过关
Multi-Challenge	在本关中达成3个条件：①在180秒内完成本关；②使用必杀技击倒3名敌人；③过关时受到的伤害小于3点

奖杯攻略

奖杯总数	35	铜杯	20	银杯	9	金杯	5	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	35~40小时
在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无



白金路线



本作沿袭了"《乐高》系列"一贯白金神作的风格，奖杯的难度都很低。在第一次通关的过程中，稍微注意使用特殊必杀技杀敌的"Special One"，以及用特殊角色杀敌的"Particular Set Of Skill"等积累型奖杯，通关前都能顺利解锁。虽然没有要求收集全部450块积木，但几个相关的金杯还是必须完成积木条件中所有关于Minikit、Time Attack、Where the My Pants、Red Brick、Multi-Challenge项目的收集，（注意，部分关卡关于时间的特殊积木收集也必须完成，这个条件不是每关都有，判断的方法是看积木条件上有无计时器的标志，有的话必须完成才能解开"The Speedster"这个金杯。）这样所有金杯获得的同时也能解锁全角色，使用相关角色的奖杯也能一并收了。银杯"Everything Is Alright"比较特殊，需要完成积木收集里所有有关解救人质的积木，凡是有Civilians的积木条件也必须全部完成。如果通关没拿到"No Fly Zone"这个银杯的话，注意看一下第八大关第二小关一开始那架隐藏的飞行器是否破坏了，一般最后会卡在这里。合理分配时间的话，通关一遍后再花个10~20小时补全所有的收集类奖杯，就能轻松搞定收工。

Evertthing Is Awesome（白金）

取得条件：获得除该奖杯外的所有奖杯

The Speedster（金杯）

取得条件：完成所有时间相关的积木收集

奖杯说明：包括限时完成关卡以及限时通过指定区域的积木（带有计时器标志的积木收集都算在内），还有Multi-Challenge内与时间有关的完成条件也是计算在内的。

Scavenger Hunt（金杯）

取得条件：收集所有Minkiits

奖杯说明：Minikits积木每个关卡都有，共45个。

Where Are My Pants？（银杯）

取得条件：收集所有丢失的裤子

奖杯说明：收集关卡中所有Where Are My Pants? 相关的积木。

Brick by Brick（金杯）

取得条件：收集所有的红色积木

奖杯说明：收集关卡中所有Red Bricks相关的积木。

The Magic Number（金杯）

取得条件：完成所有Multi-Challenge相关的积木收集

奖杯说明：Multi-Challenge每个关卡都有，一共45个。以上几个积木收集型奖杯请参考前文的收集部分。

No One Is Safe（银杯）

取得条件：击倒过游戏中所有种类的敌人

奖杯说明：通关后如果没有拿到的话，建议去第4大关的第1个小关Town Entrance，这个关卡中吵醒坟墓里的骷髅并击倒它们也算是一种，而且此种敌人只在这里出现，由于有不吵醒它过关的积木收集，很容易漏掉。

No Fly Zone（银杯）

取得条件：击倒游戏中所有的SSP飞船

奖杯说明：除了相关积木收集必定要破坏的外，还有1架比较隐蔽、容易错过——在第8大关的第2小关Cuckoo Castle一开始的位置，用Unikitty走到初始对面的彩虹桥位置，然后再用Superman的眼部光线启动金色的炸药机关，就能炸毁SSP飞船。

Special One 银杯
取得条件：使用必杀技击倒100名敌人

Particuar Set Of Skills 银杯
取得条件：使用Bad Cop打倒50名敌人
奖杯说明：达成关卡TV Prop Room的Multi-Challenge积木条件后，即可购买Bad Cop。

Complete Collection 银杯
取得条件：解锁所有角色
奖杯说明：在解锁金杯The Magic Number的同时外加游戏通关一次，就可以保证90名角色全部出现。只要完成条件让角色出现在商店即可，并不需要全部购买。

I am Batman 银杯
取得条件：使用Batman的必杀技打倒20名敌人
奖杯说明：通过关卡Cloud Entrance后Batman会自动加入。

Much Statue About Nothing 银杯
取得条件：破坏所有Lord Business的相关雕像
奖杯说明：即发光的黑色雕像，需要Lord Business或President Business这两名角色才能破坏。

Everything Is Alright 银杯
取得条件：解救所有的人质和建筑者
奖杯说明：在获得所有关卡中有关Civilians条件的积木的前提下，到第8大关的第2小关Cuckoo Castle中央位置，用Wiley Fusebot炸开这里一个被银色锁锁住的木乃伊棺材，里面隐藏的人质是不算在积木条件内的。

Redemption 银杯
取得条件：使用Vitruvius里的任意角色打倒Lord Business
奖杯说明：目标是第15大关最后1个小关Business Time的BOSS，通关后找一个该范围内角色再打一次该关卡即可。

In The Beginning 铜杯
取得条件：完成第1关

I Fought The Law 铜杯
取得条件：完成第2关

Not So Special 铜杯
取得条件：完成第3关

High Noon Showdown 铜杯
取得条件：完成第4关

Rooftop Rumble 铜杯
取得条件：完成第5关

Used Your Head 铜杯
取得条件：完成第6关

Head In The Clouds 铜杯
取得条件：完成第7关

Ambush Avoided 铜杯
取得条件：完成第8关

The High Seas 铜杯
取得条件：完成第9关

Stick To The Plan 铜杯
取得条件：完成第10关

Think Tank 铜杯
取得条件：完成第11关

Rallying Call 铜杯
取得条件：完成第12关

Spaceship ! Spaceship ! 铜杯
取得条件：完成第13关

The Tide Begins To Turn 铜杯
取得条件：完成第14关

Prophecy Fulfilled 铜杯
取得条件：完成第15关

Instructions Followed 铜杯
取得条件：完成一次教学搭建
奖杯说明：在第1小关就可以轻松获得。

You Shall Not Pass 铜杯
取得条件：看到Gandalf掉落到桥下的剧情
奖杯说明：在第1大关的第1小关，破坏了2个飞行机器后临近过关前，往左边的独木桥走会触发剧情，看到巫师掉下独木桥后即可解锁。

Justice Served 铜杯
取得条件：将Batman、Superman、Wonder Woman和Green Lantern同时配置在队伍内
奖杯说明：Batman在完成关卡Cloud Entrance后自动加入，Superman需要完成关卡Train Escape的Multi-Challenge积木条件后购买，Wonder Woman需要完成关卡Desert Path的Multi-Challenge积木条件后购买，Green Lantern则是完成关卡Cloud Escape的Multi-Challenge积木条件后购买。

Falling With Style 铜杯
取得条件：使用Superman通过一次掉落型关卡
奖杯说明：推荐第1大关的最后一个小关。（另外类似这种掉落型关卡，用Superman来完成积木收集也会比较容易。）

No Instuctions Needed 铜杯
取得条件：使用Emmet完成一次搭建积木的操作
奖杯说明：需要在关卡Bricksburg Streets中使用新形态的Emmet，攻关中必定会完成。





*本文对应游戏版本：1.01

FTG	圣灵之心3 爱意满满			必需记忆卡
	アルカナハート3 LOVE MAX！！！！！			1032MB
	Arc System Works	2014年5月29日	日版	1～2人
	零售版：6800日元/下载版：6800日元	对应PSV TV		对应玩家年龄：15岁以上

于2006年诞生的美少女格斗游戏系列《圣灵之心》，在萌系的外表之下却拥有着硬派的内核，其高深的系统设定和独特的对战风格得到了大量铁杆格斗迷的肯定，还曾多次成为日本顶级格斗游戏赛事“斗剧”的指定项目。此次系列的最新作《圣灵之心3 爱意满满》以令人满意的移植度登陆PSV，终于令掌机玩家也有机会一睹圣女们的风采。本作的平衡性达到了系列之最，同时追加了数个充满挑战性的游戏模式，并大幅加强了剧情要素，充分发挥了系列的人设魅力。无论是格斗专家还是宅向爱好者，相信都能从本作中得到满足。

文 大室向日葵 美编 澄香

基础系统

界面解说



1.体力值
显示角色的剩余体力，扣至空槽时即告失败。

2.胜利计数器
显示角色的胜利场数。

3.计时器
显示当前对战的剩余时间，计时归零时按双方体力值剩余量进行胜负判定。

4.选用角色与圣灵
本作采用角色与圣灵组合战斗的形式，每个圣灵都具有独特的招式和特效，并会对角色的基础数值产生影响。

5.力量槽
主要用于圣灵系操作，每次消耗至0%后会自动回复。

6.圣灵槽
类似一般格斗游戏的“气槽”，用于各类超必杀及进阶取消动作。绿色部分为可用部分，红色为已用。可用部分最大值可在槽满时通过攻击、防御、受创等动作积蓄，最多可累积至3格，而已用部分会随着时间渐渐回复。

7.连击数
有效连击数显示为蓝色，如带有因对手未及时受身而成立的“伪连”则为红色，连击结束后将显示总伤害值。

操作说明



为方便描述，本文中的方向指令均采用格斗游戏界通用的“小键盘数字指令”方式。

键位对应

操作	键位
移动、下蹲、跳跃	方向键
A键（轻攻击）	□
B键（中攻击）	△

操作	键位
C键（强攻击）	○
D键（导向移动）	×
E键（圣灵键）	R

基本操作

动作	指令
跳跃	7/8/9（可二段跳）
大跳	快速输入1/2/3→7/8/9
疾冲	66（可空中使用）
疾退	44（可空中使用）
横向吹飞技	E（可蓄力）
上方吹飞技	2E（可蓄力）

动作	指令
投技	A+D
空中受身	被攻击吹飞至空中时按住ABCD任一键
墙壁/地面受身	被攻击吹飞至墙壁或地面前按住ABCD任一键

简单操作模式

选定人物后可以选择简单操作模式（SIMPLE MODE），其对部分操作进行了简化，适合新手使用。注意此模式会强制选用与角色对应的圣灵，无法自由搭配。

基本键位

操作	说明
A键	普通攻击键。单发为轻攻击，而连打该键可使用预设连续技。
B键	必杀技键。配合方向按下该键即可使用各种必杀技，招式的轻重无法调整，亦有个别必杀技无法使用。
C键	圣灵必杀技键。类似必杀技键，配合方向可使用各圣灵技。
D键	导向移动键。同普通模式。

操作指令变更

功能	指令
超必杀技	配合方向A+B
圣灵超必杀技	配合方向A+C
Critical Heart	B+C
Arcana Eclipse	EF状态下6A+B+C
Arcana Blaze	EF状态下A+B+C

进阶系统

相杀

双方攻击重合之时会引发相杀，期间双方均可用其他攻击进行取消。



导向移动



本作特有的高速移动方式，按下D键即可使用，并带有追尾效果。在追尾飞行过程中再次按下D键可进行加速，最高为3速。而在地面使用6D为前方冲刺，无法加速。

防御取消

在防御动作中按下6D或4D，可以进行两种防御取消动作，需消耗一格圣灵槽。4D取消为疾退动作（期间无敌）之后向前冲刺；6D取消为附带防护罩的前方冲刺，期间可触发相杀。



导向取消



特定攻击命中后，配合方向按下D键可进行导向取消，需消耗一格圣灵槽。根据招式的差异及对手被命中后的位置变化，可利用不同方向的导向取消来组成进阶连续技。

超必杀、圣灵超必杀

消耗一格圣灵槽的大威力招式，超必杀为角色专属，圣灵超必杀为圣灵专属，各出招方式请参见出招表。两种超必杀可以取消特定的必杀技，而超必杀通常可被圣灵超必杀取消。



クリティカルハート/Critical Heart（下文简称CH技）



消耗三格圣灵槽的超强招式，在EF状态下更可以再次加强（下文简称EF版CH技），各出招方式请参见出招表。

エクステンドブラスト Extend Blast

在力量槽满时同时按下A+B+C，会在整个身体周围爆发带有吹飞判定、无攻击力的斗气，并随即进入Extend Force状态（后述）。



エクステンドフォース/Extend Force（下文简称EF状态）



状态期间会附带行动变快、圣灵槽回复加速、可取消招式增加等有利效果，某些圣灵还会追加特有效果。此外在力量槽满的情况下，大部分招式命中时同时按下A+B+C，可立即取消该招并进入EF状态，用于组成更高级的连续技（下文简称"EF取消"）。

在Extend Blast之后即会进入EF状态，可以使用两种圣灵强力招式（后述）及EF版CH技。EF

アルカナイクリプス Arcana Eclipse

在EF状态下输入214B+C，可使用各圣灵的强化超必杀技。使用后力量槽归零，回复速度将小幅变慢。



アルカナブレイズ Arcana Blaze



在EF状态下输入236A+B+C，可使用各圣灵的究极必杀技。使用后力量槽归零，回复速度将大幅变慢。

アルカナバースト Arcana Burst

在力量槽满时同时按下C+E，可在完全无敌的状态下将敌人吹飞，受攻击中亦可使用（各类超必杀、投技、投属性必杀技除外）。使用后力量槽归零，回复速度极慢。



模式简介

故事模式 STORY

即街机模式，玩家将操作圣女拯救濒临沉没的日本。前期战斗可以自由选择对手，随着流程会发生一定的剧情事件，最终将与巨型BOSS神灵兵器ラグナロク决一死战。



后日谈模式 AFTER STORY



始于悬疑、终于福利的家用机版新篇故事模式，以全程语音的剧情对话为主，其中穿插少量战斗。各人物章节需逐步解锁，全人物章节完成后将追加喜闻乐见的温泉场景。

生存模式 SURVIVAL SCORE ATTACK

与全部23位圣女进行一局决胜制的连战，每战结束后我方回复少量体力，各种槽的状态继承至下一局。越往后登场的对手，防御力越高，最后要挑战强大的BOSS版神依。



计时模式 TIME ATTACK



连续进行十场三局两胜制的战斗，挑战最短通关时间。该模式下圣灵槽的积蓄和恢复速度有明显提高，最后将对阵BOSS版フィオナ。

试炼模式 TRIAL

在该模式中，玩家要依次进行十场三局两胜的战斗，每战均设有不同的试炼条件，满足该条件并击倒对手即可获得奖牌，但若未完成条件，仅获胜也可进入下一关卡。每个关卡的奖牌分为铜、银、金三个级别，已获奖牌的关卡，在下次游玩时即会更新试炼条件并对应高一级的奖牌。试炼的项目主要包括系统应用、连技研究、AI实战等等，除试炼9外均为全角色相通，在最终试炼中玩家还要面对实力恐怖的BOSS。



画廊模式 GALLERY



用于鉴赏游戏中收集的各类CG和动画，相比前作更追加了大量用于日历、卡牌的商品用图，非常珍贵。

此外，该模式的MEMORIES项目为家用版初次收录的各角色短篇故事，进行方式类似于后日谈模式。所有故事中均不会出现任何男性角色，玩家可用心体会圣女之间的满满爱意。



网战模式 PSN



与全世界玩家进行在线较量的模式，分为可组建房间自由对战、观战的玩家赛（PLAYER MATCH），以及随机搜寻对手、进行积分排名的排位赛（RANKED MATCH），每场战斗结束后可保存对战录像。

其他模式

对战（VERSUS）：自由选择CPU对手进行快速对战的模式。
练习（TRAINING）：可设定各种条件进行连技练习的模式。
回放（REPLAY THEATER）：鉴赏网战模式回放记录的模式。
选项（OPTION）：调整游戏的各种选项，及设置玩家称号的模式。

奖杯攻略

奖杯总数	56	铜杯	48	银杯	5	金杯	2	白金	1

白金难度	6/10
白金所需时间	30小时以上
在线或联机奖杯	有
最少通关次数	23（STORY）+23（MEMORIES）+3（TRIAL）+1（TIME ATTACK）+1（SURVIVAL）+1（AFTER STORY）
有无可能错过的奖杯	有（全LINK ANIME收集，パラセ的动画若错过需再次进行TRIAL模式）
奖杯BUG或事故	无
硬件要求	无

白金路线



1.瞄准本作的白金奖杯前，首先需要确定一名主力角色。如果是该系列的老手，使用自己擅长的角色即可；若是初次接触此系列的朋友，强烈推荐使用アンジェリア。

アンジェリア是本作的AI杀手，这是由于她的CH技“乙女心は不安定なの！”不仅攻击力恐怖，而且对AI的命中率奇高，即使面对BOSS级角色，一般也可在释放两次后收工。该招式的指令比较特殊，为A+C·B·A+C（点为停顿），单手不太容易操作，不过也可以通过ABC三键同时连打来释放，最好使用快捷键。钢圣灵是她的最佳搭档，用4E可以原地积蓄圣灵槽，以尽快进入CH技连发阶段。

2.和前作《圣灵之心3》无印版相比，令人头疼的角色专属奖杯在本作更换为圣灵专属奖杯，繁琐程度明显下降，在线奖杯要求亦大幅缓和；不过新增的试炼模式奖杯需要方法、运气、耐心兼备。由于存在刷级奖杯，总体耗时与前作持平。



3.各种未限定模式的条件型奖杯，均可在练习模式以外的各个模式中解除、累积。由于PSV版无法使用PS3版的对战模式单机双手柄解除法，麻烦程度会相对略高一些，不过亦可以找朋友在PLAYER MATCH中帮忙简易解除。

注：攻略中未注明“简单模式”的场合，出招指令均以普通模式为准；此外由于本作的大部分人名在国内尚无统一翻译，为避免对照困难，全部人名均采用日文原名，请各位读者见谅。

简单条件奖杯

すっごい胜利！（铜杯）
取得条件：用CH技获得胜利

アルカナさん！力を貸して！（铜杯）
取得条件：用Arcana Blaze获得胜利

とにかくすっごい胜利！（铜杯）
取得条件：用EF版CH技获得胜利

圣女は逆境に辉く（铜杯）
取得条件：在防御中发动Extend Blast

故事模式相关

なにがあっても目をそらしちゃだめだよ（铜杯）
取得条件：达成故事模式的BAD END
奖杯说明：在故事模式的最终战中，以倒计时结束时体力高于对手的形式获胜即可进入BAD END。

がんばったね！（铜杯）
取得条件：通过故事模式

すっごいがんばったね！（银杯）
取得条件：在最高难度下通过故事模式
奖杯说明：最高难度是指在OPTION下将GAME LEVEL调整为8级，建议同时将对战局数调整为1局，不仅可以节省时间，还可以避免倒数第二关的**シャルラッハロート**进入很难对付的BOSS模式。对于新玩家推荐选用**フィオナ**的简单模式，看准时机使用6B的飞扑斩以及A+B的超必杀斩即可对敌人造成巨大伤害。最后的神灵兵器需要打破其头部和身体各部分的4个光点（身体下方、中间偏右、顶部左右各二）。此战玩家可利用D键在空中任意飞行，要注意当镜头拉远、所有攻击不起作用时，BOSS会向身体下方发出大范围的激光，威力巨大，提前飞至画面顶端即可躲避。



注意：必须要打败圣灵兵器方可解除奖杯，因此若倒计时临近结束时仍无望解决BOSS，应故意受伤自杀从而接关重试，否则会进入BAD END导致浪费机会。

后日谈模式相关

みんなで仲良し温泉！（铜杯）
取得条件：通过整个后日谈模式

のぞきはダメだよ！（铜杯）
取得条件：将温泉场景中的雾气抹去
奖杯说明：在温泉章节的CG出现时，按下×去除对话框，可以按住○键并配合左摇杆移动手指光标，以擦拭画面上的雾气，方向键的左右用来横向卷动画面。将整个CG的大部分雾气擦拭一遍，再次按下×呼出对话框即可解除。



神超え（铜杯）
取得条件：在生存模式中击败最终BOSS神依



奖杯说明：推荐选用**アンジェリア**的简单模式来进行生存模式，该模式可以继承上一关的槽状态，因此完全不用为积蓄圣灵槽而烦恼。最后BOSS版神依非常霸道，不仅移动速度和连招相当恐怖，而且其隔空斩击超必杀完全无视距离限制，且空中防御不能。对付方法仍是CH技连发，但由于对方防御力很高，最少也需要命中3次才能将其击败，所以等待圣灵槽回复的期间一定要尽力防御，尤其避免在空中停留。

计时模式相关

别に圣灵を倒してしまってても构わないんでしょう? 铜杯

取得条件：在计时模式中击败最终BOSSフィオナ

光速を目指して 银杯

取得条件：在20分钟内通过计时模式

あれ……声が……迟れて…… 金杯

取得条件：在10分钟内通过计时模式

奖杯说明：在计时模式的最后会遭遇普通版的**フィオナ**，获胜一局之后她会变身为BOSS版，并重新开场，要将其再次击败才算最终获胜。推荐角色仍是**アンジェリア**，由于该模式下圣灵槽积蓄与回复的速度都很快，用钢卡反而会浪费这项优势，因此直接用简单模式更佳。开场后不停使用6B的冲撞必杀即可快速积蓄圣灵槽，采用CH技连发一路横行的话，通常都可打入9分钟。



练习模式相关

努力は圣女のたしなみ 铜杯

取得条件：在练习模式下连续练习15分钟

网战模式相关

あなたがそう思うんならそうなんでしょう。あなたの中ではね。 铜杯

取得条件：设置任意称号并完成一场网战

奖杯说明：在OPTION的TITLE OPTION下随意设置一个称号，再完成任意网战即可，无论输赢。

全圣女制霸! 铜杯

取得条件：与全部角色在网战模式下对战过

みんな、よろしくね♪ 铜杯

取得条件：完成一场玩家赛

挑战の始まり 铜杯

取得条件：完成一场排位赛

真の圣女への道 铜杯

取得条件：获胜一场排位赛

実践あるのみ 铜杯

取得条件：进行五十场排位赛

私たちの战いはこれからです!! 银杯

取得条件：获胜一百场排位赛

奖杯说明：排位赛获胜一百场的难度与耗时都比较可观，如果是新手，最好使用简单模式进行网战。一来简单模式可以相对轻松地打出比较固定的伤害；二来国内玩家与国外联网时信号普遍不佳，而简单模式可以避免延迟带来的招失误，甚至对阵高手时都可能略占上风。以**アンジェリア**为例，6B的冲撞必杀可作为主力招式，5C的光波用于远程磨血，6C的光爆发用于看准机会打起身或对空等。至于CH技对于老手或许没什么用，但对新手的命中率还是非常可观的，鉴于PSV版新玩家比重较大，不妨一用。即使经常落败也不用灰心，因为每场都能获得可观的LP点数，能作为LP等级奖杯的累积（后文详述）。



如果有朋友帮忙对刷的话就好办了，在双方网络条件相近的情况下，通信速度限制选择"4以上"，并同时进行搜索，可以较大几率配对成功。对刷时较快捷的打法是攻击方选用土圣灵，挨打方选择圣圣灵，开场后攻击方将挨打方推至版边，再不停使用236E的拳击必杀即可。



值得注意的是在配对成功后，偶尔会出现对方基本信息迟迟不出现的情况。这时若仍旧开局，有可能会卡在选人画面，需要某方切断网络信号，重新配对方可。

试炼模式相关

命のアルカナ　パラセ・ルシア 铜杯

取得条件：在试炼模式中击败最终BOSSパラセ・ルシア

青铜圣女 铜杯

取得条件：以任意角色获得试炼模式全关卡的铜牌评价

白银圣女 银杯

取得条件：以任意角色获得试炼模式全关卡的银牌评价

黄金圣女 金杯

取得条件：以任意角色获得试炼模式全关卡的金牌评价

奖杯说明：全试炼条件与解法参考如下。

推荐角色

アンジェリア，她的数个连技型试炼完全无难度，且基本上是格斗游戏苦手玩家打败最终BOSS的惟一选择。

推荐圣灵

1.钢圣灵，用于CH技连发战法；

2.时圣灵，其Arcana Blaze为时间静止，可使连技型试炼难度大幅下降。

最速路线

一周目：使用钢圣灵，完成1、2、4、5、6、7、8、9、10的试炼条件（其中6直接达成金牌）；

二周目：使用钢圣灵，完成1、2、4、7、8、9、10的试炼条件；

三周目：使用时圣灵，完成3、5的试炼条件（其中3直接达成金牌），之后暂停退出；

四周目：使用时圣灵，完成5的试炼条件，之后暂停退出；

五周目：使用钢圣灵，完成剩下的全部试炼条件。

试炼1

铜牌条件

跳跃攻击命中15回。

银牌条件

跳跃取消10回。

提示：最易方法为A键命中后立刻起跳。

金牌条件

只用普通技获胜一局。

试炼2

铜牌条件

以地面普通技组成的连续技命中对手20次。

银牌条件

以EF取消连续技命中对手3次。

提示：较易连击为"2C→EF取消→2C"。

金牌条件

在一次连续技中完成三次地面普通技与空中普通技的连携。

提示：先使用时圣灵的Arcana Blaze，然后重复使用三次"5A→跳跃取消→空中A"。

试炼3

铜牌条件

在一次连续技中使用7种招式。

银牌条件

在一次连续技中使用10种招式。

金牌条件

在一次连续技中使用13种招式。

提示：此试炼可一次性直接达成金牌。各种通常技、必杀技、圣灵技等都算作不同的招式，只要使用时卡的Arcana Blaze，并赶在时间静止结束前打出规定种类的招式即可。以下是两段示例：

示例1：4A→4B→4C→4蓄6A→2A→2B→2C→2B+C→6C→5E→236236E→214A+B→41236A+B

示例2：空中B或C→5A→5B→5C→5E→2A→2B→2C→2B+C→6C→236236E→214A+B→41236A+B

试炼4

铜牌条件

在空中导向移动状态下击中敌人5次。

银牌条件

与对手的攻击相杀20次。

提示：该模式的对手きら会不断使用普通技，可以考虑靠近连用5B，该攻击相对容易完成相杀，且相杀结束后通常会优先击中敌人。完成规定相杀数后也不能太掉以轻心，对方的攻击力很高，应以防御为主，见机反击。

金牌条件

仅以EF状态下的攻击将敌人击败。

提示：比较方便的方法是使用钢圣灵，开场使用4E蓄满圣灵槽，然后先后使用两次EF版CH技即可。

试炼5

铜牌条件

使用5次导向取消连技。

提示：较易连击为"2C→6D→5B"

银牌条件

不用CH技与Arcana Blaze，打出10000点伤害的连技。

金牌条件

不消耗圣灵槽与力量槽，打出10000点伤害的连技。

提示：以上两个10000点伤害的试炼可利用必杀技"切ない想いを受け止めて"轻松达成。在开场后按住任意普通攻击键并持续50个计时数后，松开该键即可使出防御不能、伤害高达60%HP槽的飞踢，命中即告成功。按键蓄力的过程中可以使用其他任意按键，被敌人击中也不要紧，玩家只需保证期间不被打败即可。



Vita情报
Vita动态
Vita劲作
Vita攻略

试炼6

铜牌条件

30秒内击败对手。

银牌条件

20秒内击败对手。

金牌条件

10秒内击败对手。

提示： 此试炼可一次性直接达成金牌。使用钢圣灵，先在一局内使用4E蓄满圣灵槽并故意输掉，再在剩下的局数挑战10内秒获胜。推荐方法为：开场释放EF版CH技，落地后趁EF状态结束前释放Arcana Eclipse（万剑刺击），招式期间正好可回复一格圣灵槽，最后以236A+C的光波超必杀结束战斗。

试炼7

铜牌条件

发动Extend Blast吹飞敌人3次。

银牌条件

以倒计时结束时体力高于对手的形式获胜一局。

提示： 该战要对阵きら+磁圣灵，其攻势凶猛，且会积极逼近我方，应尽量与其保持距离，否则很容易中投技。对其造成一定伤害后需活用大跳加空中冲刺的方式逃避其追击，以坚持至到时间结束。

金牌条件

无伤获胜一局。

提示： 方法可借鉴试炼6。

试炼8

铜牌条件

发动三次Arcana Eclipse。

银牌条件

以Arcana Blaze击倒对手。

金牌条件

仅使用圣灵攻击获胜一局。

试炼9

铜牌条件

以超必杀"あの流れ星にお願いを"打倒对手一次。

提示： 该招式为超必杀214A+B中输入41236A+B，注意控制好敌人血量。

银牌条件

以CH技"乙女心は不安定なの！"打倒对手一次。

金牌条件

用必杀技"切ない想いを受け止めて"的最大蓄力形态命中敌人一次。

提示： 参见试炼5的金试炼提示。

试炼10

铜牌条件

击败BOSS版シャルラッハロート。

提示： 此BOSS会始终对我方穷追不舍，并经常使用超必杀，所以钢卡积



蓄圣灵槽的过程比较麻烦。特别要注意其前方炮击的圣灵超必杀，威力巨大，防住也会陷入一时的操作不能状态。其他攻击大多用蹲防即可顶住，其地面使用锁链超必杀后的破绽可以善加利用。此外对方还有一个弱点是其空中受身后通常会处于无防备状态，若在其受身后连用对空技，有机会将其活活屈死。

银牌条件

击败BOSS版アンジェリア。



提示： 该BOSS的特点是攻击力极强，不过破防能力一般，攻击间隙也比较大，因此钢卡积蓄圣灵槽的机会较多，总体反而比铜试炼的BOSS好对付一些。惟一要注意的是对手也会使用CH技"乙女心は不安定なの！"，而且一击必杀，由于在整个招式的准备阶段中，对方将被判定为处于场地正中央，因此一定要注意正确的防御方向。

金牌条件

击败最强敌人パラセ。

提示： 不愧为最终试炼，不仅难度最高，而且也是本作白金的一大拦路虎。パラセ初次登场于《圣灵之心2加强版》，是该作的隐藏BOSS，8级难度下的她被公认为格斗游戏史上最强BOSS之一。拥有全部圣灵能力的パラセ攻击能力相当离谱，除了技能种类超多、连招威力极高外，还善于利用逆向攻击及隐蔽的中、下段招式破解玩家的防御，对于一般玩家而言被瞬杀几乎是家常便饭。即使是本作的AI杀手アンジェリア，面对此BOSS仍有相当压力，这主要是由于对手的攻击频率太高，使得前期积蓄圣灵槽的过程难上加难，连释放CH技的机会都没有。因此玩家不仅需要方法得当，亦要有相当的耐心。

圣灵槽积蓄阶段

开场的第一局首要任务就是尽快蓄满圣灵槽，但是钢卡的4E由于存在硬直，一般几乎没有机会使用，绝大部分时间都必须全力防御（防御成功也可以回复少量圣灵槽）。**パラセ**需要重点提防的招式说明如下。



光球下段、中段攻击： 这是对方用于破防的主要招式，从动作很难看出究竟是下段还是中段，我方的蹲防尤其容易被打破。通过尝试，以跳跃防御的方式更容易顶住对方的攻击，其次是站立防御，尽量避免蹲防。



跟踪爆炸超必杀： 该超必杀会在我方身体周围引发威力巨大的爆炸，虽然只要保持防御动作即可，但由于存在跟踪性，所以很有可能被打个出其不意。尤其要注意当对方圣灵槽满时，经常会连续释放此招。



封印阵超必杀： 此招令人头痛的地方在于我方中招后会陷入操作混乱状态，方向键完全倒转，因此防御操作变成了按前，而不是按后。整个混乱状态中必须尽力防御，千万不要尝试攻击，否则极有可能被秒杀。



瞬移： 此动作意在混乱玩家防御方向，从而逆向打击玩家。最令人头疼的是每次开局前**パラセ**都会疯狂瞬移，并在开局的瞬间进行攻击，具有很高的隐蔽性。魔法阵位置为其瞬移的终点，必须要在她移至自己身后的第一时间调整防御方向。

积蓄圣灵槽的最佳时机：



1.BOSS使用回复结晶超必杀时。期间可安全积蓄，在EF状态下可蓄一格。



2.BOSS使用旋风阵超必杀时。若身处旋风的间隙，可做短暂积蓄。



3.从BOSS的高空连技受身，并安全回到地面时。注意由于镜头拉高，有可能看不到我方的位置。

以上情况均需时刻提防BOSS的跟踪爆炸超必杀。

反攻阶段

若能将三格圣灵槽蓄满，就几乎可算成功了一大半，不过还要靠适时释放超必杀方能顺利获胜。通常来说，至少要以牺牲一局为代价积蓄圣灵槽，那么剩下的两局最好能够按照以下步骤进行：

1.开局前不断交替按下B和A+C，这样可以保证一开局立刻释放超必杀，瞬间夺去BOSS大半体力。

2.超必杀释放后立刻落地进入EF状态，以加快圣灵槽恢复速度，并全力防守。

3.圣灵槽完全回复后，在一次地面防御BOSS攻击的期间同时连打ABC三键，这样可以在防御硬直结束后立刻释放CH技，不出意外即可结束战斗。

以上步骤为理想情况，也有部分意外状况需要注意：

1.若我方CH技被防御或闪躲（几率较低），切勿慌张，重复2、3步骤。

2.如遇BOSS使用回复结晶超必杀，应静待结晶快要消失时再释放CH技，否则攻击将被结晶抵消，白白浪费机会。

3.若BOSS未被打倒但仅剩下极少的体力，千万不要急于攻击，不然极可能功亏一篑。可看准空隙使用236236E的圣灵超必杀，其跟踪剑击命中率较高。



最后要靠的就是玩家的反复尝试了，当然运气也是非常重要的，保持平常心才是制胜的关键。



画廊模式奖杯

思い出コンプリート！
铜杯

取得条件： 将全部短篇故事（MEMORIES）解锁



奖杯说明： 在网战或对战以外的模式获胜一场对局，可一定几率解锁使用角色的某项短篇故事。若当前使用角色的短篇故事已全解，则会低几率解除其他人物的项目。一般在完成全角色的STORY模式后可以解到七成左右，缺漏项目可通过选择相应人物反复对战来补全。

CGギャラリーコンプリート！
铜杯

取得条件： 将全CG解锁



奖杯说明： 集齐CG要完成以下条件：

1.完成全部角色的故事模式（BAD END不计在内）。

2.看过全部角色的超必杀演出。

其中大部分角色都是使用任意超必杀即可，需要留意的角色有：

シャルラッハロート： 超必杀使用时、**クリティカルハート**使用时；

クラリーチェ： "イル・フラコ"或"イル・ラピメント"使用时、"イル・クローマ"使用时、"イル・リズヴェッリオ"使用时；

舞织： 任意超必杀使用时、"退魔の瑞鹤"使用时、"破魔の狮子吼"使用时；

パラセ： 此人物仅在试炼模式登场，因此必须进行到试炼10的金试炼，并待其放出超必杀方可。

3.完成全角色的所有MEMORIES。

4.完成整个后日谈模式。

アニメギャラリーコンプリート！
铜杯

取得条件： 将全部LINK ANIME解锁



奖杯说明： LINK ANIME是指画面两侧的角色动画，达成不同条件可以触发相应的项目。在网战（包括观战时）、对战模式中，双方触发的动画都可被解锁。触发条件主要分为通常、不利（体力较低时）、超不利（体力极低时）、攻击一/二/三阶段、受伤、胜利、败北、特殊胜利。相对较难获得的动画如下。

攻击第三阶段动画

通常都是各角色使用CH技命中对手时开启。不过鉴于部分角色的CH技指令苛刻，使用钢圣灵HITS数极高的Arcana Blaze击中对手，也可以达到条件要求（除エルザ）。

特殊胜利动画

在一定条件限制下取得胜利才能解锁，并且一部分对于OPTION中的对战局数设置有要求。以下对全部特殊胜利进行整理（条件并非惟一，亦可能以其他方法解锁）：

完美胜利： 爱乃、神依、**フィオナ**
特殊胜利1： **リリカ**
条件： 无伤并用超必杀击败对手，对战局数一局。

ストレート胜利： 舞织
条件： 以全局皆胜的成绩击败对手，对战局数二局。

クリティカルハート胜利： **クラリーチェ**
条件： 用CH技（非EF版）击败对手，对战局数一局。

ストレート胜利： 冴姬
特殊胜利1： **このは、美凰、リーゼロッテ、ペトラ、エルザ、あかね、シャルラッハロート**
特殊胜利2： **ヴァイス**
条件： 以25%以下的体力用超必杀击败对手，对战局数一局。

特殊胜利1： **きら、アンジエリア、赖子、ゼニア、えこ、なずな、ドロシー**
特殊胜利2： **このは、美凰**
条件： 在对手取胜一局的情况下，连续两局以25%以下的体力用超必杀击败对手，对战局数二局。

特殊胜利1： **ヴァイス、キャサリン**
条件： 在对手取胜一局的情况下，连续两局以25%以下的体力用CH技（非EF版）击败对手，对战局数二局。

BOSS角色动画

ラグナロク的动画需在故事模式的BOSS战中将其打败，**パラセ**的动画则需在试炼10的金试炼中获胜。

另注：这は若以236A+B的超必杀击败对手，有可能无法引发特殊胜利，请尽量使用其他超必杀。



圣灵相关奖杯

全てを受け止める爱
铜杯

取得条件： 【爱圣灵】在一整场对战中用"**ロズ キクロス**"（214E）吸收30次攻击



奖杯说明： 该招式为一种可以吸收飞行道具及部分必杀技的防护罩，释放后按住E键则可以保持拉开一段时间。单机解除相对麻烦，选择8级难度/5局制/无限时间的对战模式，对手选用爱圣灵。对战中保持防御并尽量拉开距离，一旦对手使用浮游光波必杀或激光超必杀，就展开防护罩吸收。我方可以选用简单模式的爱乃，用4E即可释放此招。

战乙女の雷枪
铜杯

取得条件： 【雷圣灵】在一整场对战中用"**クリィ－オフ**"（相杀发生中623E）命中敌人3次

残像だ
铜杯

取得条件： 【时圣灵】在一整场对战中用固有效果"尘柒の意"阻止3次敌人的攻击

奖杯说明：选择时圣灵的情况下，使用疾退会放出分身，该分身可以抵消敌人的攻击，重复3次即可。

圣灵树の惠み
铜杯

取得条件： 【树圣灵】在一整场对战中用圣灵的能力回复2000点体力

奖杯说明： 树圣灵的EF状态下可以缓慢回复体力，而E键攻击命中敌人也可以吸取一定体力。

やせがまん
铜杯

取得条件： 【土圣灵】在一次EF状态中受到15000点的伤害

奖杯说明： 最佳地点是生存模式22关（试炼10的银试炼亦可）的对**アンジェリア**战，一旦对方使用CH技，我方立刻进入EF状态即可。

防御不能の业火
铜杯

取得条件： 【火圣灵】用最大蓄力的E键攻击命中1次

鬼ごっこ
铜杯

取得条件： 【风圣灵】令一发"**シキリス**"（236E）在画面中留存10个计时数以上



奖杯说明： 该招是一种类似回飞镖的圣灵必杀技，为求长时间留存，必须通过不停躲避来防止回收。最简单的方法是在故事模式（1级难度为佳）的最终战：先将BOSS的最顶端的两个光点破坏，之后于上方平台释放该招，再利用导向移动在画面上部自由飞行、不停转圈即可。

深く静かに潜航せよ
铜杯

取得条件： 【暗圣灵】将任意圣灵必杀技蓄力10个计时数以上

奖杯说明： 暗圣灵的圣灵必杀技在输入指令后均可通过按住E键不放的方式蓄力，期间保证不被敌人击中即可。

侵蚀
铜杯

取得条件： 【魔圣灵】在一整场对战中用圣灵的毒效果夺去对手5000点体力

奖杯说明： 魔圣灵的EF状态下可令普通攻击附带毒效果，命中后待毒效果消失再反复攻击即可。

バブリーズ
铜杯

取得条件： 【水圣灵】在一整场对战中用"**バブリーズ**"（236E）抵消20次敌人的攻击

自家发电
铜杯

取得条件： 【钢圣灵】在一整场对战中用"**エネルゲイア**"（4E）积蓄一格圣灵槽

圣なる加护
铜杯

取得条件： 【圣圣灵】在一小局内利用EF状态的自动治愈效果回复2000点体力

冰雪の女王
铜杯

取得条件： 【冰圣灵】在一整场对战中用圣灵必杀技降下100个雪结晶

奖杯说明： 可以降下雪结晶的招式为214E和214214E，使用后者效率更佳。

防御不能の刚剑
铜杯

取得条件： 【罚圣灵】用最大蓄力的E键攻击命中1次

七つの大罪
铜杯

取得条件： 【罪圣灵】在一小局内将属性效果（EF状态）、圣灵必杀技、圣灵超必杀、Arcana Blaze全部使用1次

ザ・ドリフターズ

铜杯

取得条件：【磁圣灵】在一小局内用“オルガノン”（214E）或“シュンポシオン”（214214E）合计扔出3个金属脸盆并命中敌人



奖杯说明：两种招式为扔出随机种类的垃圾，建议主要使用后者，可一次扔出多个。奖杯本身是靠运气，但是由于要求在一小局内满足条件，最好选择比较耐打的角色作为对手，如土圣灵+きら。

ものまねマスター

铜杯

取得条件：【镜圣灵】累积观看所有种类的“ファスマ”（236E）与“ファンタシア”（236236E）



奖杯说明：此二种招式为放出对手的幻影，地面与空中种类均不同。该奖杯要求在对阵全部23个角色、故事模式BOSSラグナロク以及试炼模式最终BOSSパラセ时，成功在地面和空中释放“ファスマ”及“ファンタシア”，总共100种幻影。幻影只要释放出来即可累积，不需要命中对手，也不用完成整个对战。主要难度仍是在パラセ战之上，因为对手的攻击频率太高，很难找到成功释放的机会，要做好反复接关的准备。建议整个累积过程做好笔记，以防重复劳动。

先生、やっちゃってください!

铜杯

取得条件：【光圣灵】在一整场对战中召唤10次ミルドレッド

奖杯说明：进入EF状态即可召唤ミルドレッド跟在身边，重复10次即可。

响きわたる希望の歌声

铜杯

取得条件：【音圣灵】仅使用圣灵必杀技及圣灵超必杀完成50HITS以上的连技



奖杯说明：最简单的方法是前往故事模式的BOSS战，该战斗HITS数算法与平时不同，只要一定时间内不断击中对手就能累积。到中央位置先释放236236E的浮游音波，再连续使用214E的音波爆发即可。

收获祭

铜杯

取得条件：【花圣灵】在一整场对战中将5个“幻の花”（214E）或“梦の花”（214214E）的果实“摘花”（623E）



奖杯说明：“幻の花”和“梦の花”均为在地面播种植物，同画面内最多同时播种三个。植物每隔一段时间会成长一个阶段，其第五阶段会结出果实，此时靠近并使用“摘花”即可成功累积一次。

シンクロ率100%

铜杯

取得条件：【剑神圣灵】在一整场对战中进入10次EF状态

ざわ…ざわ……

铜杯

取得条件：【运圣灵】用“ミトラ”（236236E）同时投出两个1点



奖杯说明：该招式为扔出一对骰子，按点数决定伤害。同时两个1点的几率很低，需靠反复释放碰运气。

ナパームレイン

铜杯

取得条件：【颚兽圣灵】使用“速炮ベルガ-”（236E）并引发相杀爆炸

圣女マスター

铜杯

取得条件：使用过全部角色

アルカナマスター

铜杯

取得条件：使用过全部圣灵

二人っきりで楽しみましょう♪

铜杯

取得条件：观看由特定角色组合的全部特殊开场



奖杯说明：全特殊开场除了同角色的23种外，还有其他的特殊组合整理如下。冒号后面的人名均可与该行的第一个角色形成特殊开场。

ヴァイス：シャルラッハロ-ト、ペトラ、えこ、リ-ゼロッテ、爱乃、神依
シャルラッハロ-ト：ペトラ、えこ、リ-ゼロッテ、神依
ペトラ：えこ、クラリ-チェ、エルザ、リ-ゼロッテ、キャサリン、きら、アンジェリア、冴姬、舞织、爱乃、神依
えこ：クラリ-チェ、ゼニア
クラリ-チェ：エルザ、リリカ、フィオナ、赖子、冴姬、舞织
エルザ：リリカ、フィオナ、赖子、舞织
ゼニア：ドロシ-、リ-ゼロッテ、なずな、このは、神依
ドロシ-：リ-ゼロッテ、キャサリン、リリカ、フィオナ
美凰：リ-ゼロッテ、キャサリン、きら、このは
リ-ゼロッテ：冴姬、舞织、爱乃
キャサリン：きら、このは
きら：リリカ、フィオナ、舞织
リリカ：フィオナ、赖子、このは、神依
フィオナ：アンジェリア、冴姬
あかね：赖子、なずな、舞织、このは、爱乃、神依
赖子：アンジェリア、なずな、このは、神依
アンジェリア：舞织、神依
なずな：舞织、このは、神依
冴姬：舞织、爱乃、神依
舞织：爱乃、神依
このは：爱乃、神依

部分游戏模式无法引发特殊开场，故建议在对战模式中累积。开场演出结束即可算数，不必完成对战。

これからもわたしだけを见てね♪

铜杯

取得条件：将任意角色的LP等级升至最高

奖杯说明：虽然只是铜杯，但却是本作最耗时的奖杯。LP等级可以通过除对



战、练习模式以外的各种战斗累积，最高为10级，需要LP点数为10000点。完成所有其他奖杯后，主力角色的LP点数通常在2500点左右，剩下的就要专门刷了。

令人意外的是，单机情况下提升LP等级的最速手段竟是在生存模式中败北，每次可得8点，而其他手段通常只有1～4点。所以刷级的方法就是原地不动待AI击败我方，并接关重复即可。由于AI角色强度各有不同，为求我方最速阵亡，最好选在强角登场的关卡刷级，前期登场的フィオナ（通常为第2关）适于短期刷级，而效率最高的是第22关的アンジェリア战。此刷级法可以完全不看屏幕，只需听到接关画面的音乐响起时按一下START键，因此可以配合耳机利用各种碎片时间带着刷。



至于在线模式，无论排位赛还是玩家赛，每场最低可以获得11点，而LP等级低的一方通常可得更高点数（无论输赢），最高为20余点。因此经常打网战的话，升级速度也不错。当然也可以邀请朋友于玩家赛中刷，虽然效率未必比单机高，但优点在于双方可以同时升级。

それは、心をつなぐ、とある绊の物语。

白金

取得条件：获得其他所有奖杯





随着《第3次机战Z》的发售，初代《机战》也搭了个便车，以复刻的形式重新出现在玩家的视线里，当然复刻也并不仅是把黑白画面变成彩色那么简单，还加入了新章以及奖杯，如果已经通关了《第3次机战Z》，那不妨也来试试本作吧。

文 乌冬　美编 Juxi

本文对应游戏版本：1.00

S·RPG	超级机器人大战		必需记忆卡
	スーパーロボット大战		106MB
	BNGI	2014年4月10日	日版	1人
零售版：—/下载版：1300日元	对应交叉存档/PSV TV	对应玩家年龄：全年龄	

系统详解

队伍和英雄的选择

在开始游戏后，需要先在高达队（ガンダム・チーム）、魔神队（マジンガー・チーム）、盖塔队（ゲッター・チーム）之中选择一个作为初始的队伍使用。当然，并不是说决定了队伍后其他队伍的机体就不能用，这个会在后面说到。

选完队伍后，接着要在队伍里选一架机体作为英雄，英雄和其他单位的区别如下：

- 最大SP+5
- 初期的能力分配点数+5
- 可以习得英雄专用精神
- 被击坠的话就会Game Over

复刻版增加了第二部的新章，第一部通关并存档后，按开始游戏就可进行第二部。第二部解除了队伍的限制，一开始就可在第一部加入过的机体中挑选自己的队伍成员和英雄，并且还加入了原创机体サイバスター。



说得系统

初代《机战》虽然就有说得系统，不过和现在的《机战》有很大不同，本作只要是敌人即可对其使用说得指令，大部分敌人都可以通过说得令其成为同伴，所以如前面所说，想要用其他队伍的机体只要将其说得过来就好了，不过要注意敌方也会说得我方角色。说得的成功与否主要决定于以下几个因素：



- 被说得方的HP越少越好
- 我方占领的塔越多越好
- 说得方的“魅力”减去被说得方的“忠义”得出的数值越高越好
- 我方单位将被说得目标包围
- 敌人部队残余数量越少越好

塔&隐藏道具

每关的地图上都有类似塔的建筑物，这些是敌人的基地，站在上面的敌人的HP会每回合回复。将我方单位移动到塔上能进行占领，将其变为我方的基地，从而使站在上面的我方单位的HP得到每回合回复（HP的回复量随着占领的塔的数量而增加）。而被每关BOSS坐镇的地方则是敌方的据点，占领这里就能过关。另外要注意如果已经被我方占领的塔让敌方移动上去的话就会再次变回敌方所有。

关卡中部分地方隐藏着道具，走到上面就能获得这些道具，前期关卡中隐藏道具一般都会在塔的位置上，而越到后期这些道具的位置会越发隐蔽，不仅不在塔上，还会在行军路线以外的位置，需要玩家耐心寻找。这里为了方便，流程攻略的地图中已标出隐藏道具的位置。



精神指令

本作也有精神指令，不过种类上要比现在的《机战》少不少，而且每个单位最多只能习得3个精神。而英雄单位则比一般单位多习得3个英雄专用精神，英雄精神的效果虽然比一般精神出众，但会每回合随机变动，可遇不可求。另外在光标停在我方未行动单位上时同时按下○+×+SELECT+START，可无消耗使用一次精神，一关只限使用一次。

一般精神

名称	对象/持续时间	效果
必中	自机/一回合	命中率变为100%
感应	我方一机/一回合	指定目标获得“必中”效果
闪き	自机/一次	100%回避敌人攻击
集中	自机/一回合	命中、回避率上升30%
かく乱	敌方全员/一回合	一回合内敌人的最终命中率减半
根性	自机/一次	回复自机HP最大值的30%
ド根性	自机/一次	完全回复自机HP
信赖	我方一机/一次	指定我方一机HP回复30%
友情	我方一机/一次	指定我方一机HP全回复
てかげん	自机/一次	在可击破敌人的情况下让对方残余1的HP
铁壁	自机/一回合	受到的伤害减半
加速	自机/一次	机体移动力+3
狙击	自机/一次	射程1以外的武器射程+2
突击	自机/一次	所有武器可移动后使用
觉醒	自机/一次	行动回数+1，重复无效

英雄精神

名称	对象/持续时间	效果
热血	自机/一次	对目标攻击产生的伤害变为2倍
正义	自机/一次	同时获得“必中”、“闪き”、“加速”、“突击”的效果
共鸣	自机/一次	说得必定成功，但位于敌方据点上的敌人无效
复活	我方一机/一次	让被击坠的我方单位复活
特训	我方一机/一次	指定我方单位攻击+1，过关后效果消失
绊	我方全体/一次	我方全员HP回复50%
跳跃	我方一机/一次	指定我方单位瞬间移动到英雄单位旁边

单位的能力&能力强化

本作单位的各项能力作用基本和现在的《机战》差不多，比较另类的忠义和魅力前面已经说过，主要影响说得率和被说得率。另外有一个敏捷（素早さ）能力，相当于现在《机战》中的运动性，主要影响回避率，而且如果在速度数值在被攻击目标的20以上时，攻击完后还可再追加一次攻击，类似《第3次机战Z》的再攻击。

单位除了通过升级来提升能力外，在过关整备画面的“パワーアップ”选项中还可使用道具来强化，其中忠义、魅力、移动以及武器能力都是只能通过这个方法来强化的，道具的作用见下：

名称	效果
ジェットエンジン	移动力+1
光子力エンジン	移动力+1、素早さ+1
特殊コーティング	HP+1
チョバムアーマー	HP+2
ガンダリウム合金	HP+1、防御+1
超合金Z	HP+2、防御+2
超合金ニューZ	HP+3、防御+3
电子头脑	SP+1
高性能电子头脑	SP+2
出力增幅装置	攻击+1
バイオセンサー	攻击+2
サイコ・フレーム	攻击+3
バイオコンピュータ	SP+1、攻击+1、素早さ+1
追加装甲板	防御+1
强化装甲板	防御+2
驱动制御装置	素早さ+1
アポジモーター	素早さ+2
マグネットコーティング	攻击力+1、素早さ+1
正义の心	忠义+2、魅力+4
友情の证	忠义+4、魅力+2
勇者の证	HP+3、素早さ+2、魅力+2
钢の魂	攻击+3、防御+2、忠义+2
ハロ	HP、SP、攻击、防御、素早さ、忠义、魅力+1
パワーチップ	所有武器攻击力+1
ハイパワーチップ	所有武器攻击力+2
レーダーシステム	射程1以外的武器射程+1
ハイレーダーシステム	射程1以外的武器射程+2
照准补正器	所有武器命中+2
改良型照准补正器	所有武器命中+3
高性能照准器	所有武器命中+5
超高性能照准器	所有武器命中+10
格斗武器+	格斗属性武器攻击力+1
ビーム兵器+	ビーム属性武器攻击力+1
实弹兵器+	实弹属性武器攻击力+1
远隔武器+	远隔属性武器攻击力+1
特殊武装+	特殊属性武器攻击力+1
特训の素	经验值+10
猛特训の素	经验值+20

单位脱离

用来提升单位能力的道具除了通过回收地图中的外，还可以在整备界面中使用“ユニット脱离”选项来将不用的单位换成道具，各单位对应的道具如下：



机体名	对应道具
ガンダム	ガンダリウム合金
ガンキャノン	实弹兵器+
ザクⅡ	正义の心
フルアーマガンダム	强化装甲板
ズゴック	友情の证
ドム	正义の心
エルメス	驱动制御装置
ビグ・ザム	追加装甲板
ジオング	出力增幅装置
Zガンダム	格斗武器+
百式	ビーム兵器+
ガブスレイ	正义の心
メッサーラ	驱动制御装置
ハンブラビ	正义の心
ギャプラン	友情の证
バウンド・ドック	追加装甲板
サイコ・ガンダム	ガンダリウム合金
パラス・アテネ	追加装甲板
ジ・O	出力增幅装置
キュベレイ	驱动制御装置
ZZガンダム	ビーム兵器+
ズサ	正义の心
カプール	友情の证
バウ	チョバムアーマー
ドーベン・ウルフ	追加装甲板
ゲーマルク	出力增幅装置
クイン・マンサ	高性能照准器
ニューガンダム	远隔武器+
サザビー	サイコ・フレーム
α・アジール	远隔武器+
ガンダムF91	バイオコンピューター
ビギナ・ギナ	アポジモーター
ベルガ・ギロス	友情の证
ベルガ・ダラス	正义の心
ダギ・イルス	友情の证
マジンガーZ	超合金Z
アフロダイA	实弹兵器+
ダイアナンA	格斗武器+
ボスボロット	正义の心
ガラダK7	正义の心
ダブラスM2	友情の证
スパルタンK5	正义の心
グロッサムX2	友情の证
ラインX1	追加装甲板
ミネルバX	特殊武装+
グレートマジンガー	超合金ニューZ
ビューナスA	ビーム兵器+
オベリウス	正义の心
グラトニオス	正义の心
ゲッター1	格斗武器+
ゲッターQ	照准补正器
テキサスマック	实弹兵器+
サキ	正义の心
バド	友情の证
ザイ	正义の心
ズー	友情の证
ゲッタードラゴン	特殊武装+
メカー角鬼	正义の心
サイバスター	勇者の印

关卡攻略

第一部

第1话 出击！スーパーロボット！！

胜利条件	占领敌方据点
败北条件	我方英雄被击坠
过关奖励	经验值+2&魅力+5

敌人携带道具	
机体名	道具名
ガラダK7	格斗武器+
ダブラスM2	ビーム兵器+

攻略要点

第一关只有最初选择的队伍可以出战，如要增加我方的战力就得多说得敌人，而且本作的金杯也和说得有关，得把所有敌人都至少说得过一次。注意敌方中**ボスボロット**的忠义度比较高，可以先多压制几个塔后再来说得，还有说得时用我方机体将其包围起来，以增加说得成功率。

可拾取道具

- A.チョバムアーマー
- B.マグネットコーティング
- C.照准补正器
- D.正义の心
- E.友情の证
- F.バイオセンサー
- G.驱动制御装置



第2话 湖畔の战い

胜利条件	占领敌方据点
败北条件	我方英雄被击坠
过关奖励	经验值+3&忠义+5

敌人携带道具	
机体名	道具名
エルメス	远隔武器+
フルアーマーガンダム	ビーム兵器+

攻略要点

敌方据点前有一大片水地形，水地形适应低的武器攻击水中单位时伤害会减少，所以渡水前最好将水里的敌人都引到岸上来消灭。

可拾取道具

- A.正义の心
- B.ジェットエンジン
- C.出力增幅装置
- D.超合金Z
- E.特殊コーティング
- F.友情の证
- G.特殊武装+
- H.チョバムアーマー



第3话 トワイライト・リバー

胜利条件	占领敌方据点
败北条件	我方英雄被击坠
过关奖励	经验值+5&攻击+1

敌人携带道具	
机体名	道具名
マジンガーZ（グラトニオス）	特殊武装+
メッサーラ	实弹兵器+

攻略要点

这关也有不少水地形，为了不在水地形上和敌方的先头部队交锋，一开始最好积极进军，尽快赶到第二个小岛上，而如果部队的移动力不足，则可以选择在一开始的小岛上摆好阵势等敌方先头部队送上门。

可拾取道具

- A.照准补正器
- B.友情の证
- C.出力增幅装置
- D.チョバムアーマー
- E.正义の心
- F.驱动制御装置
- G.改良型照准补正器
- H.特训の素



第4话 伏魔殿

胜利条件	占领敌方据点
败北条件	我方英雄被击坠
过关奖励	经验值+7&素早さ+1

敌人携带道具	
机体名	道具名
ドーベン・ウルフ	远隔武器+
バウ	ビーム兵器+

攻略要点

通往敌方据点的路分为左右两条，可以兵分两路推进。来到地图中部时要注意来自敌方据点附近的杂兵的攻击，不过由于它们最大射程只有4格，我方可以用5格射程的武器反杀。



可拾取道具

- A.高性能照准器
- B.マグネットコーティング
- C.正义の心
- D.チョバムアーマー
- E.特训の素
- F.出力增幅装置
- G.照准补正器
- H.友情の证

第5话 ビハインド・トラップ

胜利条件	占领敌方据点
败北条件	我方英雄被击坠
过关奖励	经验值+10&HP+2

敌人携带道具	
机体名	道具名
キュベレイ	远隔武器+
ゲッター2（スパルタンK5）	特殊武装+
百式（ゲーマルク）	レーダーシステム

攻略要点

我方正常推进的话会在渡河时和敌方的先头部队遭遇，推荐占据了河边的塔后，以其为据点迎击。第五回合开始，地图中蓝色位置会每回合出现一架敌增援，一直持续到第七回合，不过由于敌增援是在我方行动阶段出现，可以趁它们一登场就将其消灭。另外敌人中有不少强力单位，如**ゲッター2**（非盖塔阵营时）、ZZ**ガンダム**（非高达阵营时）、百式（非高达阵营时）和**ミネルバX**（非魔神阵营时），最好将它们说得过来提高战力。



可拾取道具

- A.追加装甲板
- B.正义の心
- C.特训の素
- D.バイオセンサー
- E.アポジモーター
- F.友情の证
- G.チョバムアーマー



第6话 水中の死斗

胜利条件	占领敌方据点
败北条件	我方英雄被击坠
过关奖励	经验值+12&防御+1

敌人携带道具	
机体名	道具名
ジオング	远隔武器+
νガンダム（キュベレイ）	电子头脑
ビグ・ザム	实弹武器+

攻略要点

这关大部分都是海地形，而且敌方还有不少水中单位，最好派**ゲッター3**、**νガンダム**、**キュベレイ**等有对水地形适应高的武器的单位出战。另外第五回合起图中蓝色位置会每回合出现一架敌增援，一直持续到第七回合。

可拾取道具

- A.超合金Z
- B.改良型照准补正器
- C.友情の证
- D.正义の心
- E.特殊コーティング
- F.驱动制御装置
- G.照准补正器
- H.特训の素



第7话 中继基地を叩け！

胜利条件	占领敌方据点
败北条件	我方英雄被击坠
过关奖励	经验值+15&魅力+5

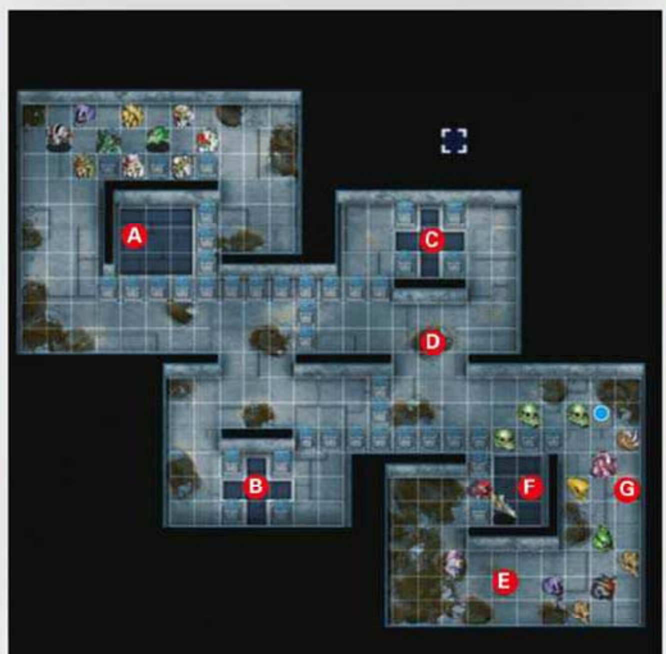
敌人携带道具	
机体名	道具名
サイコ・ガンダム	ビーム兵器+
メッサーラ	实弹武器+

攻略要点

坑坑洼洼的地形会拖慢不少地面单位的脚步，最好派飞行单位或是能变为MA形态的单位出战，以免落单。敌方据点附近的地形也非常糟糕，尽量先将部队集结在据点不远处再一口气接近。这关的敌增援从第五回合开始在地图蓝色位置出现，每回合一个，一直持续到第九回合。

可拾取道具

- A.チョバムアーマー
- B.出力增幅装置
- C.特训の素
- D.正义の心
- E.友情の证
- F.マグネットコーティング
- G.特训の素



FEATURE
INFORMATION
EXPRESS
GUIDE

第8话 强袭！山岳地带！！

胜利条件	占领敌方据点
败北条件	我方英雄被击坠
过关奖励	经验值+18&忠义+5

敌人携带道具	
机体名	道具名
ゲッタ-ライガ-（ラインX1）	实弹武器+
サザビ-	远隔武器+

攻略要点

这关的地形以山岳为主，可以兵分两路，飞行单位从湖面进军，对付敌方的飞行部队和增援，剩下的陆地部队从下方的山间小路推进，消灭敌人其他的先头部队和占领下方的塔。这关的敌增援从第四回合起在地图蓝色位置出现，每回合一个，持续到第八回合。



可拾取道具

- A.特训の素
- B.特殊コ-ティング
- C.出力增幅装置
- D.正义の心
- E.友情の证



第9话 ピクドロン、死の迷宫

胜利条件	占领敌方据点
败北条件	我方英雄被击坠
过关奖励	经验值+20&攻击+1

敌人携带道具	
机体名	道具名
ジ・O	格斗武器+

攻略要点

这关为分为左右两条路的迷宫地形，为了加快效率我方也可以分为两拨往上攻，另外迷宫中的部分死胡同里有隐藏道具和塔，推荐多绕点路全部回收和占领。敌方增援从第五回合起在地图蓝色位置出现，每回合一个，持续到第九回合。

可拾取道具

- A.强化装甲板
- B.改良型照准补正器
- C.特训の素
- D.正义の心
- E.友情の证



第10话 多岛海の决战

胜利条件	占领敌方据点
败北条件	我方英雄被击坠
过关奖励	经验值+25&素早さ+1

敌人携带道具	
机体名	道具名
ピクドロン	特殊武装+

攻略要点

这关虽然也有不少水地形，但由于敌人分散和水中单位不多，派常规单位出战即可，惟一要注意的是不少隐藏道具和塔都不在行军路线上，得专门派移动力高的单位去回收和占领。敌方增援从第十一回合起在地图蓝色位置出现，每回合一个，持续到第十五回合。另外这关的BOSS机**ピクドロン**就算是说得也不会加入，不过对它进行说得会有一个奖杯。



可拾取道具

- A.チョバムア-マ-
- B.光子力エンジン
- C.特训の素
- D.照准补正器
- E.バイオセンサ-
- F.猛特训の素
- G.アポジモ-タ-



第11话 ギルギルガンの谜

胜利条件	占领敌方据点
败北条件	我方英雄被击坠
过关奖励	经验值+30&HP+2

敌人携带道具	
机体名	道具名
ギルギルガン	パワ-チップ

攻略要点

这关前期的塔很少，得活用精神稳扎稳打，等消灭了敌人的先头部队后，再分散开来占领塔进行回复，并顺路回收隐藏道具。敌方增援从第六回合起在地图蓝色位置出现，每回合一个，持续到第十一回合。



可拾取道具

- A.特殊コ-ティング
- B.ガンダリウム合金
- C.特训の素
- D.マグネットコ-ティング
- E.驱动制御装置
- F.バイオセンサ-
- G.出力增幅装置
- H.猛特训の素
- I.改良型照准补正器



第12话 复活！ギルギルガン！！

胜利条件	占领敌方据点
败北条件	我方英雄被击坠
过关奖励	经验值+50&防御+1

敌人携带道具	
机体名	道具名
ギルギルガン	ハイパワ-チップ

攻略要点

地图中间的火山是无法通过的，同样需要兵分两路，需要注意的是由于左边敌方兵力比较集中，加上第3～8回合期间这边的蓝色位置还会每回合出现一个敌增援，需要多安排几架主力机体走左边。这关的BOSS有6格的长距离武器，旁边的几个护卫也有4～5格的远程武器，逐层突破的打法比较难实现，推荐先在它们的射程外集结，然后一口气接近逐个击破。

可拾取道具

- A.猛特训の素
- B.特训の素
- C.サイコ・フレ-ム
- D.超合金Z
- E.高性能照准器
- F.バイオセンサ-
- G.高性能电子头脑



第13话 最终决战

胜利条件	击坠ギルギルガン
败北条件	我方英雄被击坠
过关奖励	无

敌人携带道具
无

攻略要点

第一部的最后一关，不仅最终BOSS的**ギルギルガン**再次强化，杂兵的个体质量也得到了提高，基本都是之前关卡中坐镇据点的小BOSS，得小心推进。敌增援从第五回合开始于地图蓝色位置出现，一直持续到第十一回合，不过都是机械兽级别的杂兵，不足为惧。**ギルギルガン**这次有了7格射程的武器，最好先在其射程外将护卫清理完后，再集结战力一起冲锋用最强武器将其一回合解决。



可拾取道具

无



第二部

第1话 新たなる出击！ス-パ-ロボット！！

胜利条件	占领敌方据点
败北条件	我方英雄被击坠
过关奖励	经验值+2&魅力+5

敌人携带道具	
机体名	道具名
ガンキャノン	ビ-ム兵器+
グレ-トマジンガ-（グラトニオス）	特殊武装+

攻略要点

第一部第一话的反向关卡，由于敌我双方距离比较远，可以先占领了附近的塔后再开打。敌人里**ゲッタ-1**的忠义比较高，占领较多的塔和消灭了一定数量的敌人再进行说得会比较容易成功。

可捨取道具

- A.出力增幅装置
- B.アポジモ-タ-
- C.特殊コ-ティング
- D.远隔武器+
- E.正义の心
- F.友情の证
- G.照准补正器





第2话 燃える湖畔

胜利条件	占领敌方据点
败北条件	我方英雄被击坠
过关奖励	经验值+3&忠义+5

敌人携带道具	
机体名	道具名
ガンダム	ビ-ム兵器+
ゲッタ-ライガ-（メカ一角鬼）	格斗武器+

攻略要点

同样也是第一部第2话的反向关卡，我方出击位置前就是一大片湖畔，水中的敌人推荐交给**ゲッタ-3**和**ゲッタ-ポセイドン**这些水用单位对付，其他单位专心回收道具和占领塔。渡过湖畔后还有一片森林区域，会对地面单位的移动造成一定影响，可以先缓一缓脚步，等齐所有机体后再往敌人的据点推进。

可捨取道具

- A.ジェットエンジン
- B.改良型照准补正器
- C.マグネットコ-ティング
- D.正义の心
- E.チョバムア-マ-
- F.驱动制御装置
- G.友情の证



第3话 战いの宇宙へ

胜利条件	占领敌方据点
败北条件	我方英雄被击坠
过关奖励	经验值+5&攻击+1

敌人携带道具	
机体名	道具名
νガンダム（サザビ-）	远隔武器+

攻略要点

这关开始只有一个塔，而且离前线也有一段距离，回复会跟不上，不过好在敌方先头部队不强，可以集中火力逐个击破后再占领两旁的塔进行回复。BOSS机**νガンダム/サザビ-**都是强力的单位，记得说得过来。



可捨取道具

- A.出力增幅装置
- B.特训の素
- C.追加装甲板
- D.实弹兵器+
- E.特殊コ-ティング
- F.友情の证
- G.正义の心



第4话 无重力の恐怖

胜利条件	占领敌方据点
败北条件	我方英雄被击坠
过关奖励	经验值+7&素早さ+1

敌人携带道具	
机体名	道具名
ジオング	ビーム兵器+
エルメス	高性能照准器

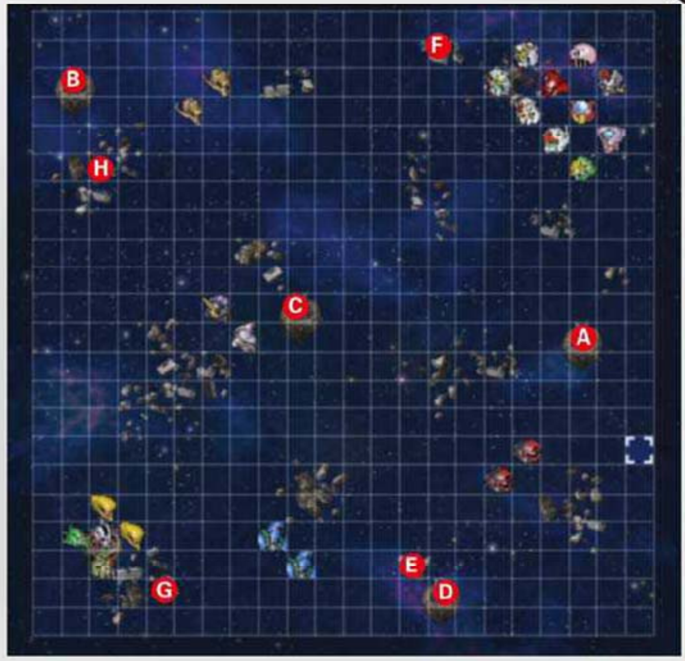
攻略要点

第一次的宇宙关卡，除了不像在陆地上那样有空、陆、海的地形划分，其他都和陆地关卡差不多，暗礁宙域可以看做是森林地形，虽然会减缓单位的移动速度，不过在上面可以得到防御和回避的加成，不妨利多多活用来迎敌。



可拾取道具

- A.改良型照准补正器
- B.特训の素
- C.照准补正器
- D.マグネットコーティング
- E.友情の证
- F.正义の心
- G.出力增幅装置
- H.アポジモーター



第5话 悪魔の潜む宙域

胜利条件	占领敌方据点
败北条件	我方英雄被击坠
过关奖励	经验值+10&HP+2

敌人携带道具	
机体名	道具名
グラトニオス	特殊武装+
α・アジール	レーダーシステム

攻略要点

这关的敌人比较分散，推荐让主力部队从中间推进，另外再派少量的兵力去占领两侧的塔和回收道具。敌方据点旁有大片的暗礁宙域，可以先在BOSS和其护卫的射程外集结，等部队合流后再一口气接近歼灭之。另外从这关开始会有敌增援，持续时间为第5~7回合，每回合1个，出现地点为地图蓝色位置。

可拾取道具

- A.驱动制御装置
- B.照准补正器
- C.实弹兵器+
- D.特训の素
- E.正义の心
- F.友情の证
- G.改良型照准补正器



第6话 突入！宇宙基地！！

胜利条件	占领敌方据点
败北条件	我方英雄被击坠
过关奖励	经验值+12&防御+1

敌人携带道具	
机体名	道具名
マジンガーZ	特殊武装+
メッサーラ	电子头脑
パラス・アテネ	格斗武器+

攻略要点

敌人一开始离得比较远，有足够的时间把附近的两个塔占领，接着利用狭窄的路口来迎敌。来到地图中部后要注意来自墙内敌人的狙击，推荐用有5格射程的武器的机体反杀回去。这关的敌增援从第六回合起在地图的两个蓝色位置出现，持续到第七回合。

可拾取道具

- A.高性能照准器
- B.アポジモーター
- C.照准补正器
- D.マグネットコーティング
- E.特训の素
- F.友情の证
- G.正义の心



第7话 决死の突破作战

胜利条件	占领敌方据点
败北条件	我方英雄被击坠
过关奖励	经验值+15&魅力+5

敌人携带道具	
机体名	道具名
ZZガンダム	猛特训の素
クイン・マンサ	远隔武器+

攻略要点

同样也是第一部里的地图，不过敌方据点改在了山岳地带的中心，最好多派些空中单位出战，以加快攻关效率。地面单位则可以负责平原地区的敌人，以及占领不在行军路线上的塔和回收道具。第五和第六回合地图的蓝色位置会出现敌增援，和上一话一样也是一次出现两个，建议占据了山间的塔后边回复边打。



可拾取道具

- A.特训の素
- B.出力增幅装置
- C.チョバムアーマー
- D.友情の证
- E.正义の心
- F.改良型照准补正器
- G.实弹兵器+



第8话 スパイラル・トラップ

胜利条件	占领敌方据点
败北条件	我方英雄被击坠
过关奖励	经验值+18&忠义+5

敌人携带道具	
机体名	道具名
ゲーマルク	ビーム兵器+
ビクドロン	高性能电子头脑

攻略要点

虽然也是第一部的地图，不过由于出击地点在右上角的小岛，地形给我方的行军带来了更多不便，建议多派些能适应各种地形的单位出战，如**ゲッター和サイバスター**。一开始的海战可以交给**ゲッター**3、**ゲッターポセイドン**和**サイバスター**，其他单位则尽快渡海，迎接第二波敌人。之后在山岳地带从第七回合开始到第十一回合会有敌方增援的出现，虽然是每次一个，不过位置分散了开来，具体地点和顺序可参考地图的蓝色数字，以提早做好迎击的准备。

可拾取道具

- A.特训の素
- B.バイオセンサー
- C.改良型照准补正器
- D.猛特训の素
- E.正义の心
- F.远隔武器+
- G.友情の证



第9话 ギルギルガン・アゲイン

胜利条件	占领敌方据点
败北条件	我方英雄被击坠
过关奖励	经验值+20&攻击+1

敌人携带道具	
机体名	道具名
ビグ・ザム	实弹兵器+
ギルギルガン	パワーチップ

攻略要点

这关兵分两路推进会比较有效率，其中右边的敌人比较多，让主力单位走这边，留下少量的走左边即可。另外以前不能进入的火山口这次可以进入了，记得回收里面的道具。敌增援于第7～11回合在地图蓝色位置出现，每回合一个。



可拾取道具

- A.照准补正器
- B.特训の素
- C.改良型照准补正器
- D.チョバムアーマー
- E.正义の心
- F.猛特训の素
- G.友情の证



第10话 宇宙、再び

胜利条件	占领敌方据点
败北条件	我方英雄被击坠
过关奖励	经验值+25&素早さ+1

敌人携带道具	
机体名	道具名
キュベレイ	远隔武器+
ギルギルガン	ハイパワ-チップ

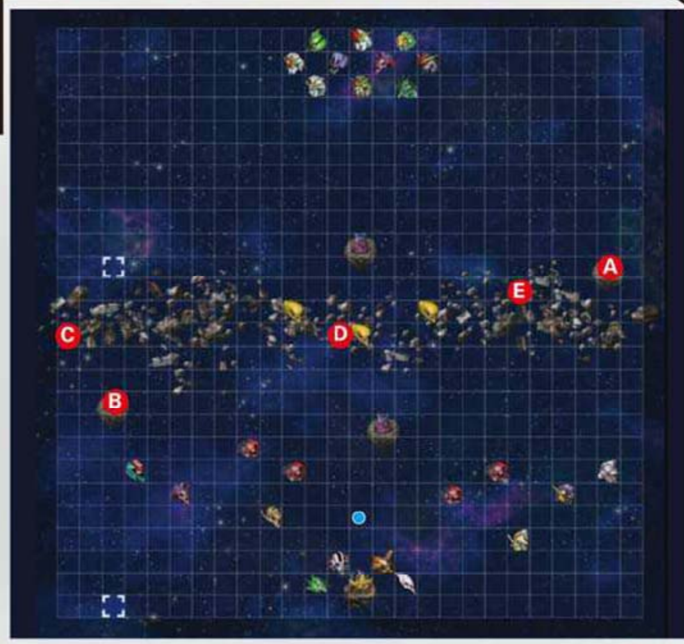
攻略要点

这关的地图构成并不复杂，一开始就会和敌人正面交锋，多利用地图中间的暗礁宙域来迎敌会比较轻松。敌增援于第5～9回合在地图蓝色位置出现，每回合一个，由于出现地点比较靠近BOSS，最好先消灭完后再料理BOSS。



可拾取道具

- A.光子力エンジン
- B.超合金Z
- C.驱动制御装置
- D.特训の素
- E.猛特训の素



第11话 暗礁を超えて

胜利条件	占领敌方据点
败北条件	我方英雄被击坠
过关奖励	经验值+30&HP+2

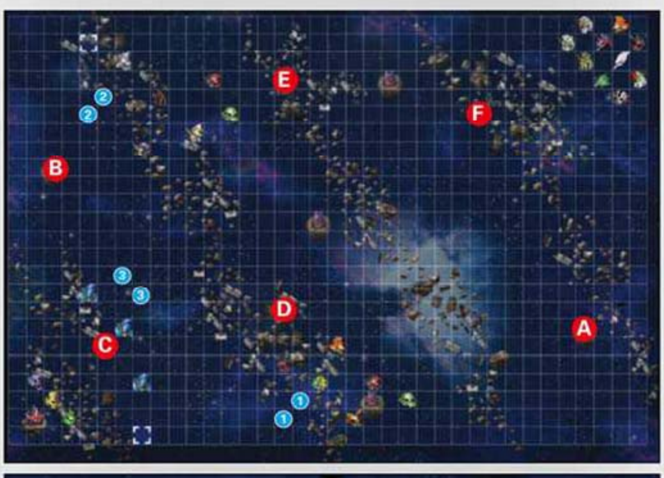
敌人携带道具	
机体名	道具名
ギルギルガン	勇者の印

攻略要点

这关的地图比较大，加上敌人分散，推荐将部队分成两拨分别往南和西进军，最后在地图中部汇合，一起往敌人据点推进。敌增援从第八回合开始出现，每次两个，具体地点和顺序可参考图中蓝色数字。

可拾取道具

- A.アポジモ-タ-
- B.特训の素
- C.サイコ・フレ-ム
- D.追加装甲板
- E.猛特训の素
- F.高性能照准器





第12话 激斗！宇宙要塞！！

胜利条件	占领敌方据点
败北条件	我方英雄被击坠
过关奖励	经验值+50&防御+1

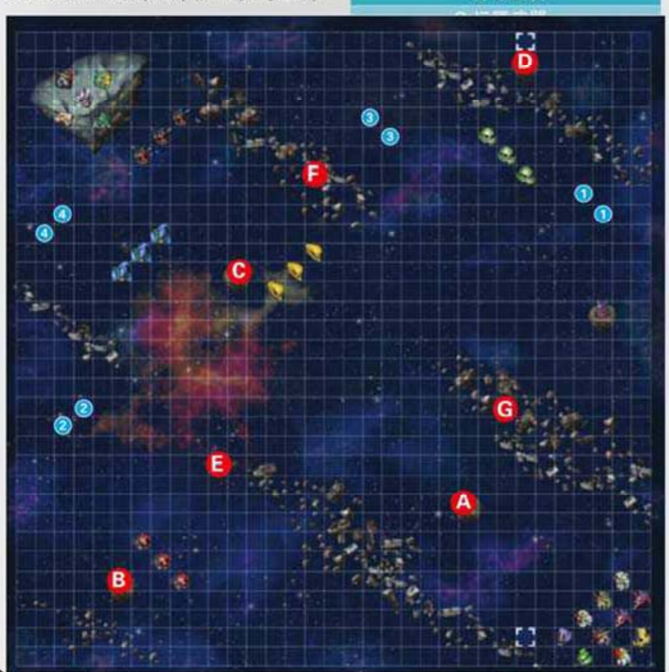
敌人携带道具	
机体名	道具名
ビグ・ザム	高性能照准器
クィン・マンサ	高性能电子头脑
サイコ・ガンダム	レ-ダ-システム
α・アジ-ル	ハロ
ギルギルガン	钢の魂

攻略要点

虽然杂兵的数量不少，但个体并不强，可以专心占领塔和回收道具，等敌人自己送上门后再逐个击破。倒是第5～8回合出现的敌增援的质量还有点看头，不过也只是一回合出现两个，一出现就集中火力消灭即可。另外这关BOSS旁边的几个护卫机身上都有不错的道具，过关前记得击坠或说得来入手。

可拾取道具

- A.ビ-ム兵器+
- B.实弹兵器+
- C.特训の素
- D.格斗武器+
- E.猛特训の素
- F.特殊武装+



第13话 真·最终决战

胜利条件	击坠斗神ゴッド・ノア
败北条件	我方英雄被击坠
过关奖励	无

敌人携带道具
无



攻略要点

第二部的最后一关，地图分为左中右三条路，中间的路虽然离BOSS比较近，不过太窄容易发生拥堵，推荐让一两架主力单位走中间，其他单位平均分成两拨往两侧推进。BOSS是本作的原创机，有射程12格的武器而且攻击力高得惊人，最好让回避率高的机体先清理完其周边的护卫机体后，其他单位再一涌而上集火BOSS。

可拾取道具
无



奖杯攻略

奖杯综述

本作的奖杯都很好拿，稍麻烦的就是惟一一个金杯，收集时需要玩家做好记录，如果漏了就需要倒回头或二周目去完成了。

奖杯总数	12	铜杯	8	银杯	3	金杯	1	白金	0

全奖杯难度	4/10
全奖杯所需时间	10小时左右
在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

奖杯列表

スーパーロボット大战（金杯）
取得条件：让所有能成为同伴的机体都至少加入过我方一次
奖杯说明：这个奖杯需要将除了自己选的队伍中的机体以及不能说得的ピクドロン和ギルギルガン外的所有敌人都说得为同伴一遍，游戏过程中最好做一下记录，以免出现漏网之鱼，另外复刻版新增机体サイバスター需要在第二部才会加入。

大救出剧（银杯）
取得条件：第一部或第二部通关前成功说得50次以上

真の平和を求めて（银杯）
取得条件：第一部通关

钢の魂よ永远に（银杯）
取得条件：第二部通关

もえあがれ、ガンダム（铜杯）
取得条件：高达单位使用精神“热血”

グレートマジンガー対ゲッターロボ（铜杯）
取得条件：让グレートマジンガー和ゲッターロボ战斗

タワー攻略（铜杯）
取得条件：占领塔

怪电波の解除（铜杯）
取得条件：成功说得敌单位

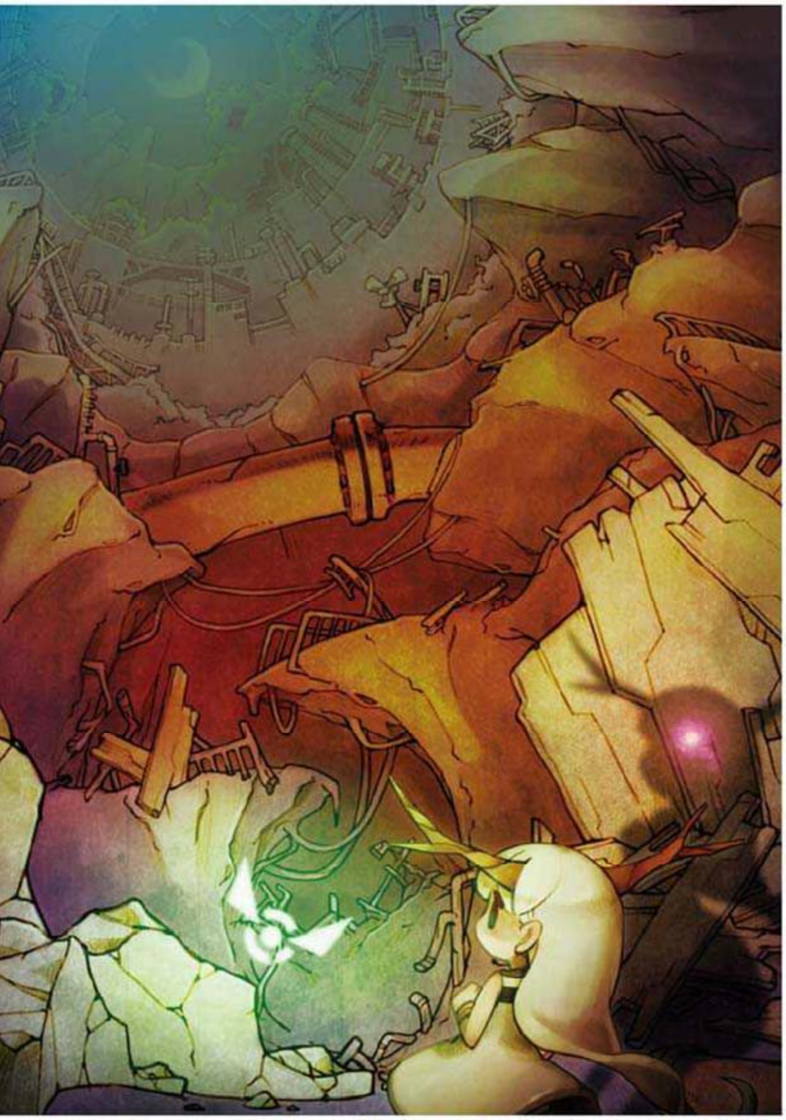
フル改造?（铜杯）
取得条件：任意一个单位的任意一个属性武器使用道具强化到最高

さらば、友よ…（铜杯）
取得条件：在过关整备界面使用“ユニット离脱”

昔は昔、今は今（铜杯）
取得条件：说得ピクドロン或ギルギルガン

爱の力は伟大（铜杯）
取得条件：使用精神指令“复活”





htoL#NiQ —ホタルノニッキ—

在本作中，玩家需要控制游戏中的萤火虫引导少女弥音（ミオン）走出废墟的出口，并揭开围绕着她的重重谜题。和略显呆萌的人设相反，本作在谜题的设置和操作上有着一定的难度，残酷的世界观也让本作多少有点“重口小清新”之感。玩家除了解谜攻克关卡外，还需要找出隐藏在关卡中的名为“记忆碎片”的收集要素，因此本作在耐玩性上有着相当的保障。游戏的奖杯设置则体现了各个关卡的精髓，某些对操作有极高要求的奖杯也使得本作在白金上有着不小的难度。

*本文对应游戏版本：1.01。

文 库玛　美编 Juxi

ACT	萤火虫日记			剩需记忆卡
	htoL#NiQ —ホタルノニッキ—			573MB
	日本一Software	2014年6月19日	日版	1人
零售版：6264日元/下载版：3086日元		对应PSV TV		对应玩家年龄：17岁以上

系统详解

游戏操作

本作分为A和B两种操作模式，简单来说A模式包含触摸屏和背触版操作；而B模式只用触摸屏操作。A、B模式可在**オプション**菜单中进行切换。

A模式	
操作	说明
在触摸屏上划动	移动光之萤火虫
点击触摸屏	利用光之萤火虫选择物体/选择菜单项目
在背触板上划动	移动影之萤火虫
轻敲背触板	切换到影之萤火虫模式/利用影之萤火虫选择物体
Start	调出菜单



B模式	
操作	说明
在触摸屏上划动	移动光之萤火虫或影之萤火虫
点击触摸屏	利用光之萤火虫或影之萤火虫选择物体/选择菜单项目
点击触摸屏右上的图标	切换到影之萤火虫模式
Start	调出菜单

进阶操作	
操作	说明
点击弥音	让弥音在站立和蹲下的状态间切换，弥音蹲下后将不受任何操作的影响
接触箱子	让弥音推动箱子
当弥音抓住箱子时	
左右移动萤火虫	引导箱子的移动方向
向上移动萤火虫	让弥音爬上箱子
向下移动萤火虫	让弥音离开箱子

游戏菜单

标题菜单

第一次进入游戏时，由于没有游戏存档，玩家只能选择“Touch Start”从最初开始游戏。建立存档后，第二次启动游戏时就会出现标题菜单。



标题菜单选项	子选项	说明
つづきから	–	从最新的存储点开始游戏
ステージをえらぶ	–	重新进入已攻克的关卡中开始游戏
オプション	サウンド音量设定	调整BGM和SE的音量大小
	操作タイプ切り替え	在A、B两个操作模式中进行切换
	セーブデータ	选择“セーブデータ消去”可删除存档，由于本作是自动存档，并只有1个存档，因此想要从最初开始游戏的玩家就必须删除存档
记忆をたどる	–	查看已收集到的记忆碎片，点击具体的记忆碎片可再次查看回忆内容

主菜单

在游戏中按Start可以调出主菜单。





▲关卡名称右侧的记忆碎片图标没有发亮的话，则表明该关卡的记忆碎片还未被收集。

主菜单选项	子选项	说明
リトライ	–	从最新的存储点再次开始游戏
ステージをえらぶ	–	重新进入已攻克的关卡中开始游戏
オプション	サウンド音量设定	调整BGM和SE的音量大小
	操作タイプ切り替え	在A、B两个操作模式中进行切换
タイトルに　る	–	返回标题菜单

萤火虫

光之萤火虫





光之萤火虫主要用来引导弥音前进的方向，并为弥音指定要碰触的物体，比如门和箱子等。

影之萤火虫





影之萤火虫只能在物体的影子范围内移动，切换到影之萤火虫状态时，游戏内的时间会停止。在游戏中，玩家需要利用弥音与其他物体影子相连的时机，移动影之萤火虫来触发机关。切换回光之萤火虫模式后，影之萤火虫会自动回到弥音身边。

记忆碎片



■记忆碎片是散发着粉红色光芒的树苗状物体。

在游戏的关卡中隐藏着13个记忆碎片，这也是解开弥音身世之谜的关键。在游戏中找到记忆碎片并走向它后会自动进入回忆，在某些情况下弥音必须与其中的NPC互动后才能离开回忆。收集到的记忆碎片也可以在标题菜单中的“记忆をたどる”选项中再次查看。



◀进入记忆后的像素图像充满了复古风格。

其他要素



小红伞

在第三章的关卡中，弥音会在半路捡到一把小红伞，利用它和风力的配合可以让弥音飞起来。



毒蘑菇

在部分关卡的必经之路上会出现毒蘑菇，弥音碰触蘑菇后会陷入中毒状态，此时玩家就只能反方向操作弥音，比如需要弥音往左走时，玩家就需要让萤火虫向右引导弥音。在有风的区域，玩家还可以利用蘑菇让弥音飞起来，并且由于此时弥音是中毒状态，因此也只能让萤火虫反方向引导弥音的飞行方向。

小怪



在关卡中经常可以看到影子状的各种小怪，弥音的影子一碰触到它们就会即死，在某些场景中还有完全透明的小怪，只能在切换成影之萤火虫模式的情况下才能看到。



流程攻略

注：文中的记忆碎片根据收集顺序整理，但在实际的游戏过程中，记忆碎片播放的内容是由收集顺序决定的。例如玩家如果在2-1中才第二次找到记忆碎片，那么记忆碎片的内容就是第二个记忆碎片的内容，以此类推。



chapter 1

Event

向右拉动光之萤火虫到门的位置，点击门后弥音会开门进入1-1的场景。



1-1

奖杯要点

他にやることないもん

在1分20秒内完成本关卡的话可获得铜杯“他にやることないもん”，按下述流程正常走的话不难达成。



让弥音走到右侧，然后向上拉动光之萤火虫让弥音爬上梯子。上去后左行，爬上左侧的梯子。



走上右侧放有箱子的钢材，走至箱子旁边时钢材会掉落，让弥音推动箱子到右侧，爬上箱子，来到平台上后继续通过梯子上行。



点击左侧的绳索，钢材会自动掉下，让弥音原路返回并爬上左侧的梯子。

爬上左侧的梯子即可看到记忆碎片，让弥音碰触它后会进入回忆。

记忆碎片1



进入回忆后让弥音进入右侧房间。点击房间右上方的小狗后，返回卧室房间拿取书桌上的兔子布偶，将其拿给小狗后就可以退出回忆。

退出回忆后向左走可进入下一个关卡。

1-2

奖杯要点

好奇心はネコを殺す

进入1-2后先切换至影之萤火虫模式，点击图示的位置，管道中会流下废液，弥音被废液淹死后即可解锁奖杯。





在影之萤火虫的使用教学后，让弥音走到最左侧，切换为影之萤火虫的模式，让影之萤火虫从右侧移动到图示位置。轻敲背触板后混泥土块会从空中掉下，爬上它继续上行。



从最左侧的梯子爬上去，在吊车悬挂了钢材的地方，切换为影之萤火虫模式，点击吊勾处的提示点，钢材会左右摇晃。把握时机站上去可来到右侧平台。

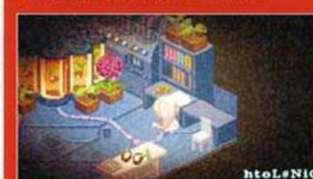


来到烟囱旁后让影之萤火虫移动到下方的光标提示处，点击烟囱会冒出绿烟。

记忆碎片2



再次切换为影之萤火虫模式，通过烟囱中的烟来到上方的箱子处，点击箱子让其掉下，箱子摔碎后会出现记忆碎片。



进入回忆后与左侧NPC对话，将桌上的提示物品交给NPC后会退出回忆。

切换至影之萤火虫模式，用影之萤火虫割断绳索降下道路，继续右行可来到下一场景。



1-3

奖杯要点

思い出の品…?

该奖杯要求在本关卡中收集三个兔子布偶。

兔子布偶①



第一个兔子布偶在关卡的入口处，让弥音站在柱子右侧，用影之萤火虫打断木头支架，上方的箱子会掉落。将箱子推至左侧的柱子处就可以爬上去拿兔子布偶了。

拿到兔子布偶后向右推箱子让它们调入坑中，来到右侧后先别急着爬梯子上行，继续往场景右侧走会找到记忆碎片。

记忆碎片3



与NPC对话，将桌上的提示物品交给她后即可退出回忆。

退出回忆后，顺着梯子继续上行会看到第二个兔子布偶。

兔子布偶②



先将箱子推至右侧，与上方平台的断裂处对齐。然后爬上左侧的梯子将平台上的箱子推下，两个箱子会重合成图示的样子。将箱子拉到兔子布偶处就可以取下布偶。



爬上梯子后会出现巨石松动的动画，切换到影之萤火虫模式，点击提示处让路面崩塌，巨石就会滚入空隙中。

兔子布偶③



在左侧的杂物堆处可找到最后一只兔子布偶解锁奖杯。爬上右侧的梯子即可进入下一关卡。

1-4

奖杯要点

逃走のプロ

本关的奖杯要求一命过关，按照下述流程操作的话就不难达成。



在第一层时一直向右拉动萤火虫引导弥音逃跑，逃到地面有裂缝处的位置后，地面会坍塌，弥音会掉到下一层。



向左侧逃跑，逃到天花板上方有断裂位置时，BOSS会站起来进行攻击，此时立即切换到影之萤火虫模式，点击提示处，天花板上的物体会掉落砸晕怪物，为弥音争取逃离时间。



继续向左跑，当BOSS与天花板上垂下的一圆形物体的影子相连时，切换至影之萤火虫点击提示光标，上方会掉下隔断物阻挡怪物，弥音继续前行一小段后会自动掉下第三层。



掉下第三层后一直向右跑，跑到尽头时等BOSS站起来和天花相连时，切换到影之萤火虫模式，点击天花板的提示处会有火车掉下，BOSS会被该火车直接砸死，之后继续前行就可以来到第二章。

chapter 2

2-1

奖杯要点

头脑派

要取得该奖杯，必须在2-1的关卡中只切换4次推杆机关，但要注意的是如果弥音中途死亡的话，重新切换机关的次数也会被计算在内，因此最好在一命通关的情况下解锁奖杯。并且拿取记忆碎片后必须再次切换同一机关才能返回原路，无法满足奖杯的条件。因此为了节约时间，玩家最好在通关并解锁奖杯后再进入关卡拿取记忆碎片，拿取后让弥音自杀然后通过菜单选择进入下一关卡。



沿路右行，点击右侧的机关后场景中的所有设施会开始运转。点击向下移动的电梯让弥音站上去就可以来到下层。



顺着管道下方的梯子下行，站上向右旋转的齿轮，行至两个齿轮的交叉处时迅速切换为影之萤火虫模式，切换上方的推杆机关到右侧（第一次切换机关），右侧的齿轮会反方向旋转。

从传送带跳下前注意确认下方传送带上的小怪位置，然后从第二处传送带的左侧跳至下方第三条传送带上。



继续右行，将推杆推至右侧（第二次切换机关）后，配合萤火虫的引导让弥音迅速通过一排管道。此时会遇到分叉路。走下方的梯子可以拿记忆碎片，右侧的电梯是通关路线。

记忆碎片4



从梯子下去后往左侧走，路过一排管道后，切换成影之萤火虫模式，通过管道开启左侧的机关，道路会被放下，走过去即可看到记忆碎片。



进入回忆后，根据NPC的提示让弥音进入卧室睡觉，点床后就可以退出回忆。



乘坐右方的电梯下去后爬上左侧的梯子，推动推杆（第三次切换机关）让箱子从传送带的右侧掉下，然后再切换一次推杆（第四次切换机关）让箱子从传送带上掉下。



让弥音顺着梯子继续下行，利用掉下的箱子向左走。等上方传送带上的小怪行至与左侧机关的阴影重合时，迅速切换至影之萤火虫，点击机关降下道路让弥音通过。爬上左侧的梯子，并站上传送带，利用萤火虫调整弥音的前行速度避免被管道打中，然后一路左行就可以来到下一个场景。

2-2



走上齿轮并通过两根管道后，等待齿轮与下方推杆机关进行连结。在所有齿轮都相互连结且最右侧的齿轮接触了机关平台的瞬间，迅速用影之萤火虫将推杆切换至右侧。齿轮会开始反方向旋转，继续前行会来到最右侧的大齿轮前。



等大齿轮转到有边缘处，让弥音迅速走上去并爬上梯子躲避带电的机关。然后从大齿轮中出来继续右行。



利用影之萤火虫将前方道路上的两个推杆机关都切换到右方后，踩下第一个推杆左侧的机关，迅速通过后爬上右侧的梯子。一路跟随齿轮来到右侧，进入下行的电梯。

在接下来的场景中既有本关的记忆碎片也有一个可解锁的奖杯，在此推荐先拿取记忆碎片，然后返回原路一边通关一边解锁奖杯。

记忆碎片5



爬上第一个梯子，并利用影之萤火虫打开机关，通往右侧的道路会方向，过去踩下机关。



踩下机关后从自右向左的第二个梯子上下去，再沿着左下的梯子继续下行。切换为影之萤火虫后打开左方的道路，爬上梯子后再用影之萤火虫切换机关，然后踩下机关，最下方通往记忆碎片的道路会连在一起。



踩下两个机关后，让弥音原路返回来到最上层，沿路左行并顺这梯子下行到左侧有电梯处。此时切换为影之萤火虫再次切换场景中间的机关，通往右侧的道路会打开，沿路继续右行会来到一处向下的长梯前，顺着梯子一路下行并将道路上的推杆机关推向左侧，画面左方的齿轮会开始旋转。让弥音继续爬向下方的梯子，悬挂在半空中等待片刻记忆碎片就会出现。



进入回忆后，让弥音走出卧室，等待NPC行动完成后即可退出回忆。

拿到记忆碎片后原路返回场景左侧的电梯处，乘坐它可以回到场景最右侧。参照下文中的奖杯要点就可以解锁奖杯并顺利通过迷宫。

奖杯要点

お急ぎですか?



该奖杯要求玩家在踩下场景右侧开关后，在60秒内迅速走出迷宫。首先让弥音踩下机关，最左侧的机关会升起。此时迅速切换到影之萤火虫切换推杆机关，然后爬上第一个梯子来到最上层的平台，一路左行，走到靠近道路尽头的梯子处时再用影之萤火虫将左侧的推杆机关推至相反方向。最后顺着梯子下到平台上后一路左行就可以走出迷宫。期间只要玩家在操作中不发生失误，时间就应该足够。



走下楼梯后，等待第一个锯齿机关变为图示的状态时迅速切换为影之萤火虫模式，推动锯齿机关上方的推杆，锯齿机关就会反向移动。



等弥音移动到第二个锯齿机关的中间时，再次切换到影之萤火虫模式推动该机关上方的推杆，就可以顺利躲过并来到烟囱上方。此时用影之萤火虫点击移动电梯上的灯就可以让弥音掉落至烟囱里并来到下一个场景。

注：此处过锯齿机关的方法并不惟一，只要利用好移动电梯、锯齿机关和上方推杆机关的影子相连接的时机，根据需要切换齿轮机关的移动轨迹，并注意弥音在电梯上的走位即可。

2-3

本关中弥音一直昏迷在传送带上无法动弹，因此整个关卡都是光之萤火虫和影之萤火虫的表现时间。路过关卡一开始的四根管道后，就会出现上下两条分岔路，走上面的那条可以拿记忆碎片，下面的则是通关道路。由于拿完记忆碎片后前方的道路会与通关道路汇合，因此建议玩家先拿取记忆碎片。

记忆碎片6



当弥音头上的角与上方机关垂下的铁链相连时，切换至影之萤火虫模式，将推杆推至左侧。



与铁链的影子重合时，用影之萤火虫点击前方的管道，不然直接过去的话弥音会被管道压死。



注意管道和上方机关之间，当一左移滚动的锯齿连结两者，左侧的管道也恰好与传送带相连时，立即切换使用影之萤火虫推动上方的机关。



当铁链和弥音的影子重合时，用影之萤火虫点击右侧的管道，落下的管道会杀死传送带上的小怪。



经过管道后，等待管道再次

与传送带接触时迅速切换到影之萤火虫模式，点击对面最右侧的管道。



当最右侧的管道放下后，再次迅速切换为影之萤火虫模式，利用与传送带相连的管道开启对面的推杆机关。



当弥音与铁链的影子重合时，利用影之萤火虫打开天花板右上方的机关。



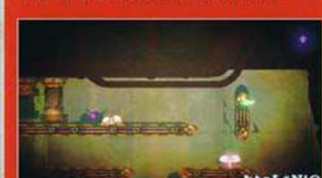
当弥音与上方机关垂下的铁链重合时，使用影之萤火虫放下最右侧的管道，消灭小怪。



利用最右侧的管道与传送带相连接的机会，再用影之萤火虫放下左侧的管道，不然弥音会被左侧管道压死。



在左侧管道与传送带相连后，再用影之萤火虫点击右侧的管道，调整管道下降的时机。



顺着传送带就可以来到记忆碎片的位置了。



进入回忆后，让弥音沿着房间外围走几步即可退出回忆。



拿完记忆碎片后顺着传送带来到最下方，传送带中间的推杆可控制传送带的传送方向。切换推杆躲避下方上来的齿轮阵后，传送带右侧会出现电梯，乘坐电梯来到下层后就是光之萤火虫的表现时间了。

奖杯要点

精神统一

想要获得此奖杯，必须在2分10秒内让光之萤火虫踏破迷宫。萤火虫碰到黑色区域会即死，由于该奖杯有一个必须一命完成迷宫的隐藏条件，因此在走迷宫的过程中死一次的话，就只能从本关的开头重新挑战了。虽然迷宫的走法简单明了，但纯粹考验玩家操作的该奖杯可以说是本作中最难的奖杯了。



让光之萤火虫从两根带电棒状机关之间下去就可以进入迷宫，迷宫的走法如图中所示，在中间迷宫区域注意对上下两个带电物体的避让。来到右侧齿轮处后，跟随齿轮的移动按住萤火虫，注意大齿轮和小齿轮的接洽处，这里既不能多作等待，也不能贸然向前冲，把握那一瞬的时机尤为关键。



来到左方，切换至影之萤火虫关掉左侧的机器，让弥音继续在传送带上行进一段路后就可以来到第二章的最后一个场景，迎战BOSS。

2-4



在一段简短的剧情动画后就会进入BOSS战。被BOSS咬到，或是被其口中喷出的火焰射中的话就会即死。并且被上空掉下的物体砸中的话也会即死，有物品掉下前，上方会掉下尘土，因此在走位时要特别注意避让。

BOSS有三个动作，分别是张嘴、喷火和大张口，只要和BOSS保持4个人身的距离就不会被攻击到。踩下左侧的机关上方会掉下炸药。当BOSS大张口时将炸弹放到其嘴巴附近，成功爆炸后就会对BOSS造成伤害。



奖杯要点

危险な餌やり

想要获得奖杯就必须在3次爆炸内击败BOSS，也就是说玩家需要在不浪费一个炸弹的情况下就将其击败，这要求玩家在放置炸弹前好好观察BOSS的动作。在喷火前BOSS的嘴中会伸出火箭炮，此时需要尽快将放在其身边的炸弹拖回来，并且喷完火后BOSS一般不会连续喷火，因此玩家可以利用这个时机将炸弹迅速放回去，此时攻击成功的几率也较高。



用炸弹炸到BOSS三次后，让弥音迅速躲入附近的推车下。当BOSS口中露出导弹时，迅速切换到影之萤火虫模式，点击导弹引爆就可以击败BOSS。打完BOSS后让弥音从车厢里出来，走入BOSS身后被炸开的门就可以进入下一章。



chapter 3

3-1

奖杯要点

ふわふわ空中散步

该奖杯要求弥音在拿到伞后，必须在不着地一次的状态下顺利通过关卡前半的风区。按照以下攻略要点进行操作的话就不难达成。



逆风爬上两处梯子后可拿到小红伞，在弥音拿伞时就迅速移动光之萤火虫向左上方向拉到最高，然后向右划大弧线过去。



当伞的顶端到达上方怪物的底部时，向左划大弧线让弥音飘过去。



一直升到天花板上后靠近左侧等待，当锯齿一接近上方的黑色尖端时迅速移动光之萤火虫向左。



经过三个齿轮后，让弥音先降到于风区的右侧慢慢下降，降到左侧风区一半的位置时进入风区从小怪和锯齿中间穿过。



经过斜坡后（不要让光之萤火虫离斜坡太近，不然弥音会站上去），一直贴右墙向下拉动光之萤火虫。



利用风区的左侧让弥音下降，等降至风区一半的位置时向右移动，之后按路线走即可解锁奖杯。



继续前行，沿着梯子来到下方，爬上左侧的梯子打开风扇，并将左侧的箱子推入水中。让弥音站上箱子后切换至影之萤火虫模式，打开左侧的机关，水面就会上升。



继续左行推下箱子来到对面，接触毒蘑菇后弥音会中毒，中毒后玩家需要反方向操作弥音。迅速用影之萤火虫将左侧机关关闭，水面会下降。让中毒的弥音站上左侧的箱子后再次打开机关让水面上升。继续前进就可以找到记忆碎片。

记忆碎片7



等NPC行动完毕后就可以退出回忆。

接下来反方向操作弥音继续前进，经过头顶上悬挂的风扇时，弥音头上的蘑菇会被打掉，继续前行即可进入下一个场景。

3-2



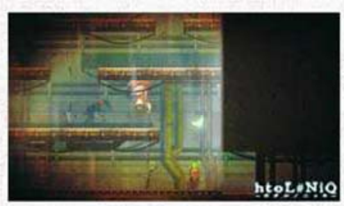
进入关卡后，打开红绿灯机关通往前方的道路会开启。



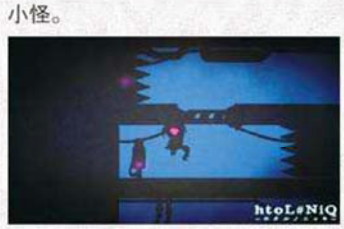
由于踩到蘑菇中毒后不方便操作，因此玩家在这里最好先切换成影之萤火虫模式，放下右侧的梯子，上去后会发现隐藏房间，再放下左侧的梯子后就可以让弥音不踩到蘑菇顺利通过了（想节省时间的也可直接在中毒状态下直接前行）。



上到第三层时小心不要碰到右侧的墙壁，因为那里有只仅能在影之萤火虫模式下才能看到的隐形小怪。踩上机关切换成影之萤火虫模式，利用左侧垂下的小怪打开机关继续往左走。



打开红绿灯机关后，下方的大型风扇会开始转动，返回原路触碰蘑菇（之前直接在中毒状态下推进的玩家可省略该步骤）。蘑菇飘起后注意避让左侧平台和上方平台的小怪。



到上方的灯处时先将光之萤火虫移到弥音左侧，然后用影之萤火虫点击左侧的红绿灯机关迅速打开上方的通道。



上去后当弥音头顶的蘑菇与平台底层接触时，立即再次切换到影之萤火虫模式，点击左侧尖锯机关的提示点，上层的风扇会关掉。



继续上行，在出口处有两只小怪，注意避让。



到达平台后从右侧继续前进，当弥音头顶的蘑菇接触到上方平台时，切换成影之萤火虫点击上方的红绿灯机关，右上方的风扇会停止运作（由于关闭机关到风扇停止运作的中间还有一段时间，因此如果是上去后才关闭风扇的话基本就来不及了）。



让弥音保持在移动平台下，此时为了操作的方便，玩家可将光之萤火虫保持在弥音的身体两侧。当弥音头上的蘑菇在右侧平台下露出一半时就将光之萤火虫迅速切换至弥音的左侧，然后等弥音在平台下移动了一半时在迅速将萤火虫移动到其右侧。如果弥音在到达右侧前不慎脱离了该平台的话，就默默读档再战吧。



上去后右侧的风扇因为在起飞时已关闭所以比较容易通过。继续

保持弥音在移动平台机关下，等平台移动到出口左侧，上方的锯齿也移动到出口左侧时，就让弥音立刻从右侧脱离平台上行，上行时要注意避让出口处的两只小怪。



来到平台上后，在右侧下方可看到回忆。

记忆碎片8



NPC行动完毕后即可自动退出回忆。



继续前行，在锯齿移动机关处切换到影之萤火虫开启上方道路（不要打开最右侧的红绿灯机关，不然会开启移动的锯齿），上去后等锯齿移动机关移到两平台之间时，迅速用影之萤火虫还原道路。

奖杯要点

ロマンチスト



利用影之萤火虫沿路打开风扇机关，一路上行就可以看到月亮。

让弥音沿原路跳下，从左侧继续前行，头上的蘑菇会被上方的风扇削掉，然后弥音可在正常状态下前往下一个场景。



3-3



来到地面后往右走，在水边点弥音让其蹲下，然后用萤火虫向左拉出藤蔓，到达对面后通过垂下的叶子爬到树上，从右侧的叶子可以下去，期间要小心左边的花射出的子弹，看准时机通过即可。



然后在大树旁切换成影之萤火虫模式，将树上悬挂的尸体打落，然后拖着尸体右行，食人花会把尸体吃掉。



上到有蓝色花的平台后，先让弥音蹲下，然后用光之萤火虫调整蓝色花的角度。用影之萤火虫点击蓝色花让其射出子弹，子弹射中上空的机关就可以打开右侧的门。迅速用蓝色花射死门后的小怪后，继续调整花的角度，射出子弹击中对岸的机关，打开前方道路。



走到最右侧爬上梯子，上去后向左走过探头的藤蔓处，迅速拉下藤蔓阻挡小怪的前进。再切换到影之萤火虫模式让左侧的尸体掉下，然后把尸体从机关上拖走，用影之萤火虫消除阻挡小怪的藤蔓，小怪就会自己走到锯齿前被杀死。把尸体再次放上机关，让弥音从右侧继续前行。

奖杯要点

これで我慢してね



经过自动存储点后调整蓝色花的角度，向右上方的影子巨嘴鸟发射子弹，子弹打到其附近时就会被巨嘴鸟吞下。



用影之萤火虫消除右侧连接道路的藤蔓，让弥音跳下。点击弥音蹲下，调整右侧蓝色花的角度，射出子弹消除下面的四只小怪。



下去后让弥音蹲下，拉下左右两侧的藤蔓，下去后等最右侧的植物射出子弹后就迅速用影之萤火虫消灭藤蔓通过，向右走时小心地上遗留的子弹。消灭下方的小怪们就可以在最左侧找到回忆。

记忆碎片9



等NPC行动完毕后场景会自动切换，之后稍作等待就可以退出回忆。



然后就是一场追逐战，被左侧不断蔓延的阴影碰触的话就会即死，因此需要迅速向右方逃离。消灭藤蔓后让断崖之间的藤蔓生长，弥音就可以顺利通过。在下方有蓝色花处先让弥音在平台上蹲下，然后用花射中上空左侧的缺口后会有石头落下，让弥音迅速起身拉伸右侧的藤蔓继续前行，就会掉下地洞来到本章最后一个场景。





3-4

奖杯要点

ごはんはおあずけ

在BOSS一次都未再生的情况下将其击败。

在场景的上方挂着四具尸体，这也是BOSS的养分，当BOSS吸收了一具尸体后就视作一次再生。如果玩家打掉尸体并将其喂给场景两侧的食人花后，BOSS就失去了养分，四具尸体都处理掉后BOSS就会枯萎。打掉尸体的方法是趁着BOSS从地下射出尖刺且尖刺与上方的尸体相连时，迅速用影之萤火虫将尸体打下。



一开始BOSS会按方向依次从地下射出五根尖刺，在发射前地上都有尘土冒出，因此只要站在尘土之间的空隙处就可以轻松躲避了。



在进行了两次上述攻击后，弥音所站的地方会不断有尘土向上冒出，此时让弥音迅速走到尸体的下方，当尘土停止冒出后让弥音迅速离开此处。当尖刺冒出后用影之萤火虫打下尸体，然后拖尸体去喂左右两侧的食人花。



随着战斗的推进，BOSS的攻击方式也会增加。比如在随机从地下冒出尖刺以及四、五根尖刺进行大范围攻击的情况下，玩家只需仔细观察地面冒出尘土的位置，然后小心避开即可。如果是多根尖刺进行无空隙攻击的话，就需要让弥音靠近食人花站立，并同时小心不要进入食人花的攻击范围。将四个尸体都处理掉后从右侧继续前行，就可以进入本作的第四章。



chapter 4

Event

走过很长一段楼梯后进入有光亮的房间，场景会切换到弥音的卧室。让弥音走出卧室来到客厅，点击男性NPC可得到水果，走到桌子旁女性NPC会提示弥音坐上椅子。吃完晚饭后回卧室点床睡觉，起来后出卧室，从客厅经过地下室并一直前行就可以来到4-1。



4-1

奖杯要点

头脑派2

在本关中只通过18扇门就到达终点的话即可解锁奖杯。由于拿记忆碎片需要多开几次门，因此解锁奖杯和拿记忆碎片不能同时兼得，至于先完成哪个目标就由玩家自己决定了。

无论是解锁奖杯还是拿取记忆碎片，前半部分的开门流程是一样的，因此在这里一并说明。



第一扇门。红色的马赛克不能碰触，不然即死。进入前注意观察红色马赛克右侧的小怪，等其接近红色马赛克时让弥音迅速进入第一扇门。



第二扇门。



第三扇门。



第四扇门。



第五扇门。在进门前先切换为影之萤火虫模式，观察左侧小怪的移动情况，当其方向向左并经过最左侧的门后，让弥音迅速进入门中。



第六扇门。



第七扇门。



第八扇门。进入第八扇门后一直向右走，走到尽头时用影之萤火虫开启左侧的机关，通往右侧的道路会被放下，上方传送带上的箱子也会被移到右边，这也是拿记忆碎片所必需的。



第九扇门。



第十扇门。



第十一扇门。



进入第十一扇门后先将最右侧的箱子拉到机关的左边，然后站上箱子用影之萤火虫打开机关。



然后将箱子推到右侧，用影之萤火虫打开下方的机关将箱子推下去。



第十二扇门。千万不要进入最右边的门，不然会落入红色马赛克阵中即死。



第十三扇门。将箱子推到右侧即可走到右侧，进入门中。



第十四扇门。



第十五扇门。



第十六扇门。



第十七扇门。踩下右侧机关后进入门中。



第十八扇门。出门后一直向左走就可以通关，并解锁奖杯。



记忆碎片10

拿记忆碎片的话，从第十一扇门开始的走法会有所不同。



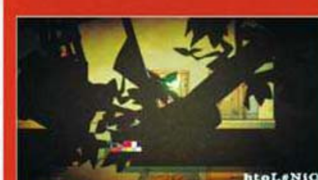
第十一扇门。进入后将左侧的箱子拉到道路机关的右侧。



从第十一扇门原路返回。



第十二扇门。进去后开启下方的机关将箱子推下去。



第十三扇门。进入门后推动箱子到右侧。



第十四扇门。进入后向右走踩下机关。





从第十四扇门原路返回。进入后将箱子从左侧空隙处推下，然后让弥音也从空隙处跳下。



第十五扇门。





第十六扇门。进入后将箱子推下。让弥音也跟着跳下。再将箱子推向下一层，最后从右侧空隙处将箱子推下。





将箱子推下后进入左侧的门。进入后先将最左侧的箱子拉到最右侧，并将其从空隙处推下。然后切换旁边的机关，上方的记忆碎片就会掉下。



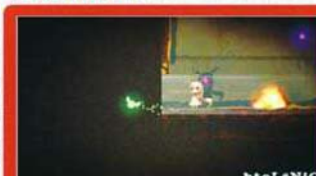
等NPC行动完毕后，最左侧会出现一扇进入房间的门，让弥音进入房间后就可以退出回忆。

4-2



进门向右走，等天上掉下箱子后将其推到场景右侧的机关处（第三层两侧都有机关）。被天上掉下的箱子或炸弹砸中或被炸弹炸到的话都会即死。

记忆碎片11



在地面抬升三次后，走入左侧的风区可以找到记忆碎片。



进入回忆后，让弥音分别碰触男性、女性和小狗这三个NPC，然后碰触电视右侧的怪物，最后走到门口就可以退出回忆。



找到记忆碎片后将箱子推入右侧的机关，平台就会第四次上升。进入右侧的房间，进房间后让弥音

蹲下，先用光之萤火虫扭转右侧绿色花的方向。将花放上传送带，并让弥音一直站在机关上，等花到达对面。



让弥音站在传送带最右侧，调整花的方向让其打到左侧机关。



过传送带后，将花推下平台。让弥音蹲下，用光之萤火虫调整花的角度消灭下层的小怪。



将花扭转到右侧，让弥音踩下机关并蹲在机关上，然后扭转花的方向到左侧打中弥音头上的机关，打中后花所在的传送带就会开始转动，将花送到最下方的平台。



将花的角度调整到右上方后再将其拉到最右侧的机关上，然后让弥音站在左侧的机关上，用影之萤火虫打开最右侧的红绿灯机关，场景最左侧的门会开启。



将花拉到场景的最左侧，并和其一起站在藤蔓上，用影之萤火虫消除藤蔓，弥音和花会一起来到电梯上，然后沿路用子弹消灭所有的小怪即可解锁奖杯。

奖杯要点

ザコキラー

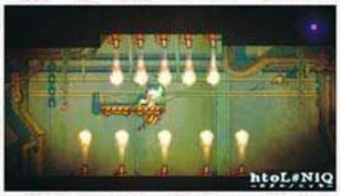
在电梯上用子弹打倒所有的小怪。可让弥音蹲在电梯上然后调整花的角度进行射击，中途可以灵活使用Start暂停游戏观察小怪的位置。玩家可以趁着平台还没开始移动时就消灭上方的两只小怪和下方的第一只小怪。



行至变窄的路口处前，调整花的方向到右下，击中机关后，下方的小怪会被管道压死。之后沿路消灭可见的小怪，等电梯停下来后调整花的角度到左上方消灭完齿轮上的所有小怪即可。由于奖杯要本关通关后才能解锁，因此玩家最好确认已经消灭完所有的小怪后再继续前行，不然之后为拿奖杯就只有从本关卡的一开始再战了。

消灭完所有的小怪后，让弥音把花从平台上推下就可以打开前方的道路，进入房间继续前行就可以到达下一个场景。

4-3



进入房间后坐上电梯，通过影之萤火虫切换下方的机关来调整电梯的上升和下降。在上下成排的喷火机关处让弥音蹲在电梯上，通过后让电梯下降，根据旋转喷火机关的走向让电梯上升或下降就可以顺利通过。



迷宫的走法和之前一样，只要光之萤火虫碰到了两边的黑色区域就会即死。走过齿轮区域后保持光之萤火虫在上下两个带电机关的中间向下方平稳移动，到达右侧区域后要特别注意弯道处，一定要迅速通过，最上方的两处横道也要一口气迅速通过，不然会被电死。



光之萤火虫从迷宫中出来后迅速调整出口处的花的朝向，先将其向左拨动对准场景的右下方，然后等待弥音的角与空中悬挂的铁链重合，重合后立即切换到影之萤火虫发射子弹，这样前方的喷火就会停止了。





进入旋转迷宫后让光之萤火虫一直保持不动，旋转迷宫会自动将其卷入中心位。等弥音来到铁链处，就立刻用影之萤火虫切换下方的机关，旋转迷宫就会开始反方向旋转，让光之萤火虫从中心区域向右移动到弯道之间，之后稍作等待光之萤火虫就会自己来到右侧出口处了。



进入门后，让弥音迅速走至绿色管道的右侧蹲下，然后让光之萤火虫从上方拉下藤蔓，等齿锯机关过来后切换到影之萤火虫打开藤蔓上方的机关，此时下方的管道会打开，操控弥音让其迅速进入管道中。



进入管道后既有记忆碎片，也有可解锁的奖杯。但由于关卡有时间限制，一旦超过时间就会被上方降下的红色马赛克秒杀，因此玩家最好先拿取记忆碎片，然后通过多次重试走完管道，解锁奖杯。

记忆碎片12



先让弥音向右走，站在藤蔓上后切换到影之萤火虫将藤蔓消除。然后走左边管道，出来后会发现上方和右方都有齿锯，走到两个齿锯之间后，两个齿锯会开始移动，左右夹击弥音。保持弥音在两者之间并向右移动，可触发机关。从右侧的管道进入可拿到记忆碎片。



进入回忆后，让弥音碰触周围所有的怪物，将其消灭到只剩最后一只时就会发生怪物再生的动画，此时继续消灭几只就可以退出回忆了。

奖杯要点

土管の主

拿取记忆碎片后按Start选择リトライ重新开始，消灭第一层的藤蔓后进入第二层平台右侧的管道，再次选择リトライ按照通关路线出去后就可通过本场景中的所有管道。



通关路线：

进入第一层右侧的管道，出来后向左走，使用影之萤火虫消灭路上的藤蔓，进入左边的管道。从管道出来后走入两个锯齿的中间，两个锯齿会开始移动，从左边跳下后进入左侧的管道，出来后推着箱子右行，进门即可通关。

4-4



进入场景后向右走，在男性NPC的影子前用影之萤火虫点击他即可进入BOSS战。





BOSS战用两种方法考验玩家的动态记忆能力。一种是拉下帷幕，在中间空隙中快速闪过男性NPC的影子，然后让玩家从四个不同姿势的影子中选出刚刚闪过的影子；另一种是在屏幕上的三处位置中的随机一处显示女性NPC的影子，然后NPC的影子会被遮挡起来，三个位置开始不断地进行变换，最后让玩家猜NPC影子所在的位置。



回答的时候需站在选项的前面，并用影之萤火虫点击绳子的中间进行选择。答错或在规定时间内未答都算失败一次，失败的话画面上会增加马赛克图案，失败4次后就会出现红色马赛克让弥音即死。越到后面游戏的速度也会越快。

整个过程中一定要让萤火虫保持在屏幕最上方，这样才能看清整个画面。每选择完一次务必要让弥音回到场景中间的位置，不然站位离选项较远的话可能会出现无法在规定时间内走到选项处的情况。

奖杯要点

运も実力のうち?

回答正确所有的问题。玩家可用手机或其他摄影设备将过程拍下，然后慢速回放进行确认，这样就不难达成本奖杯。

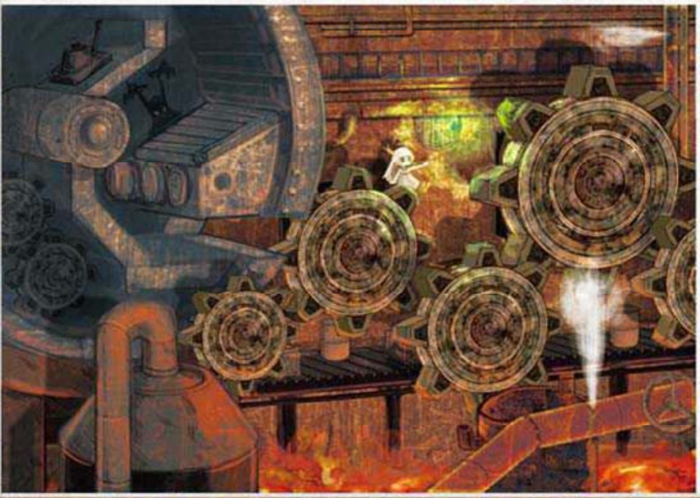
普通结局通关后，昏迷的弥音旁会出现记忆碎片，拿取后从右侧的门出去就会回到1-1的关卡。



记忆碎片13



观看完记忆碎片的内容后即可退出回忆。



chapter X

进入条件

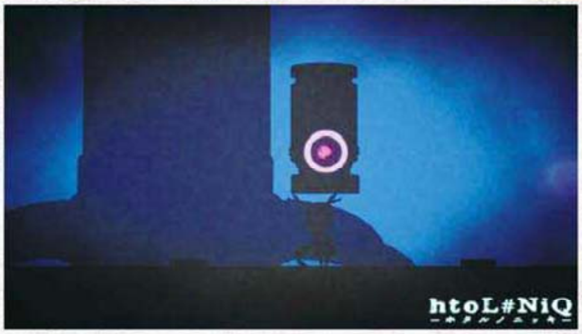


收集完记忆碎片后，进入第四章的Event，走出卧室来到冰箱前会发生弥音把光球藏起来的剧情动画。



进入3-3，路过影子巨嘴鸟所在的大树后，一直向右走就可以来到大门前并出现大门开启的剧情动画，进入后就可以开始最终BOSS战了。

BOSS战要点



进入场景后，让弥音走到管道下，用影之萤火虫放下管道杀死弥音，剧情动画后便进入战斗。



最终的BOSS战有点类似简易版的《植物大战僵尸》，玩家需要守护场景中间的大树不被两边的怪攻击，大树被小怪攻击致死的话，BOSS战也会宣告失败。

用光之萤火虫（在最终BOSS战里，萤火虫会变成弥音的样子，但我们还是姑且用此称呼吧）点击树上的红色花蕾，花蕾会长成绿色的花并自动射出子弹进行攻击。先将右侧的花蕾都变成花并对准大树射击，然后点开大树左侧的花蕾也将它们对准大树射击，这样就可以抵御第一波敌人的攻击。







第二波攻击开始后会有大型怪的加入，此时玩家需切换至影之萤火虫模式，将最左侧的花消灭，等大型怪走近时再用影之萤火虫将其打落，掉到地面的花会长成尖刺，对怪物有着十分高的杀伤力。之后再用影之萤火虫点击尖刺的话，尖刺会消失并在树上还原为花蕾。用尖刺对大型怪造成三次攻击后，就可杀死它。由于大型怪的行动十分缓慢，因此玩家可以让最左侧的花不断生成尖刺对其造成攻击。

右侧留一朵花持续进行攻击即可，另外两朵花都提前还原成花蕾，等怪群集中向大树中间行进时，看好时机用影之萤火虫打下花蕾进行攻击。

抵御了这两波攻击后就会发生剧情动画，之后玩家可以观赏到本作真正的结局。

奖杯攻略

奖杯总数	25	铜杯	6	银杯	12	金杯	6	白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	12小时以上
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

プラチナトロフィー 白金

取得条件：获得全部奖杯

チャプター1クリア 铜杯

取得条件：第一章过关

チャプター2クリア 银杯

取得条件：第二章过关

チャプター3クリア 银杯

取得条件：第三章过关

チャプター4クリア 银杯

取得条件：第四章过关

ミオンのおしおき 金杯

取得条件：游戏通关

奖杯说明：收集完所有的记忆碎片，战胜最终BOSS并观看完真结局后解锁。

逃走のプロ 金杯

取得条件：一命过关第一章的BOSS战

奖杯说明：请参考1-4的流程攻略。

危険な餌やり 金杯

取得条件：在3次爆炸内击败第二章BOSS

奖杯说明：请参考2-4的流程攻略。

ごはんはおあずけ 金杯

取得条件：在第三章的BOSS一次都未再生的情况下将其击败

奖杯说明：请参考3-4的流程攻略。

运も实力のうち? 金杯

取得条件：将第四章BOSS战中的题全部答对

奖杯说明：请参考4-4的流程攻略。

メモリーズ 金杯

取得条件：收集完所有的记忆碎片

奖杯说明：请参考各关卡的流程攻略。

他にやることないもん 铜杯

取得条件：在1分20秒内过关1-1

奖杯说明：请参考1-1的流程攻略。

好奇心はネコを杀す 铜杯

取得条件：触碰1-2中的废液

奖杯说明：请参考1-2的流程攻略。

思い出の品…? 铜杯

取得条件：收集完1-3中所有的布娃娃

奖杯说明：请参考1-3的流程攻略。

头脑派 银杯

取得条件：在2-1的关卡中只切换4次机关就顺利通关

奖杯说明：请参考2-1的流程攻略。

お急ぎですか? 银杯

取得条件：踩下2-2的迷宫开关后，在60秒内走出迷宫

奖杯说明：请参考2-2的流程攻略。

精神统一 银杯

取得条件：在2分10秒内让光之萤火虫踏破2-3的迷宫

奖杯说明：请参考2-3的流程攻略。

ふわふわ空中散步 银杯

取得条件：在3-1关卡前半段的空中漂浮地带，让弥音不着地一次就顺利通过

奖杯说明：请参考3-1的流程攻略。

ロマンチスト 银杯

取得条件：仰望月亮

奖杯说明：请参考3-2的流程攻略。

これで我慢してね 铜杯

取得条件：给影子巨嘴鸟喂下子弹

奖杯说明：请参考3-3的流程攻略。

头脑派2 银杯

取得条件：在4-1关卡中只通过18次门就到达终点

奖杯说明：请参考4-1的流程攻略。

ザコキラー 银杯

取得条件：在4-2关卡中带上植物启动升降梯后用子弹打倒所有的小怪

奖杯说明：请参考4-2的流程攻略。

土管の主 银杯

取得条件：通过4-3中所有的管道

奖杯说明：请参考4-3的流程攻略。

不屈の精神 铜杯

取得条件：死亡10次

不屈の魂 银杯

取得条件：死亡100次

奖杯说明：不用刻意达成，在流程中完全可以轻松达成该奖杯。





维《超级机器人大战OG外传 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀》之后，PSV又迎来了一款原创《机战》作品——《第3次超级机器人大战Z 时狱篇》，本作作为《第3次机战Z》的上部，和预定发售的下部《天狱篇》一起组成为"《机战Z》系列"的最终章。

文 乌冬 美编 澄香

S·RPG	第3次超级机器人大战Z 时狱篇			必需记忆卡
	第3次スーパーロボット大战Z 时狱篇			2231MB
	BNGI	2014年4月10日	日版	1人
	零售版：7690日元/下载版：7690日元	对应交叉存档/PSV TV		对应玩家年龄：12岁以上

*本文对应游戏版本：1.02

系统详解

主角创建

游戏开始需要设定主角的名字、生日和血型，生日和血型会影响主角的精神指令习得，除了游戏制作人寺田贵信的生日11月11日（任意血型）是特别的精神外，其他的类型都是通过生日和血型的组合来决定的，下面给出所有生日和血型的组合。

生日	A型			B型			AB型			O型		
	精神	习得等级	消耗SP	精神	习得等级	消耗SP	精神	习得等级	消耗SP	精神	习得等级	消耗SP
白羊座（3月21日～4月19日）	集中	1	20	集中	1	20	集中	1	20	集中	1	20
	祝福	10	45	必中+	14	15	必中	16	20	闪き+	11	15
	不屈+	19	15	闪き	21	15	祝福	19	45	必中	24	20
	直感	26	25	狙击	32	25	不屈+	28	15	直击	32	25
	勇气	48	55	爱	46	55	勇气	47	55	爱	48	55
金牛座（4月20日～5月20日）	集中+	1	20	集中	1	20	根性+	1	20	集中+	1	20
	直感	12	25	不屈+	10	15	集中	6	15	直感	14	25
	分析	25	20	必中	19	20	直感	14	25	脱力	23	40
	气合	34	30	气合	33	30	直击	26	25	直击	38	25
	爱	47	55	爱	47	55	勇气	48	55	勇气	48	55
双子座（5月21日～6月21日）	集中	1	20	集中	1	20	集中+	1	20	集中	1	20
	不屈+	12	15	必中	10	20	分析	6	25	幸运	15	35
	必中	27	20	不屈+	19	15	直感	17	25	必中+	17	15
	突击	37	30	斗志	33	35	热血	43	35	不屈	27	20
	勇气	46	55	勇气	46	55	爱	50	60	勇气	46	55

生日	A型			B型			AB型			O型		
	精神	习得等级	消耗SP	精神	习得等级	消耗SP	精神	习得等级	消耗SP	精神	习得等级	消耗SP
巨蟹座（6月22日～7月22日）	集中+	1	15	集中+	1	15	集中	1	15	集中	1	20
	直感	14	25	直感	10	25	直感	11	25	必中	9	20
	狙击	21	20	脱力	17	40	气合+	25	30	闪き+	17	15
	气合	28	30	直击	32	25	直击	32	30	热血	44	35
	勇气	47	55	爱	48	55	爱	46	55	爱	52	60
狮子座（7月23日～8月22日）	集中	1	20	集中	1	20	集中+	1	15	集中	1	15
	努力	8	20	直感	12	25	脱力	9	40	直感	9	25
	不屈+	14	15	不屈+	15	15	直感	13	25	气合+	16	30
	必中	21	20	气合	31	30	热血	44	35	突击	29	25
	爱	48	55	勇气	48	55	爱	53	60	勇气	47	55
处女座（8月23日～9月22日）	集中	1	20	集中+	1	15	集中+	1	20	集中	1	20
	不屈	12	15	狙击	12	20	直感	14	25	狙击	8	20
	必中+	21	20	直感	21	25	脱力	26	40	不屈+	12	15
	气迫	35	50	直击	30	25	热血	45	35	必中	21	20
	爱	48	55	爱	47	55	爱	52	60	勇气	48	55
天秤座（9月23日～10月23日）	集中	1	20	集中	1	20	集中	1	20	集中	1	20
	不屈+	12	15	幸运	8	35	必中	12	20	必中	11	20
	必中	19	20	必中+	12	20	闪き+	20	15	不屈+	19	15
	热血	44	35	闪き	22	15	直击	31	25	突击	26	30
	勇气	51	60	勇气	47	55	爱	47	55	爱	46	55
天蝎座（10月24日～11月22日）	集中	1	20	集中	1	20	集中	1	20	集中+	1	15
	必中	9	20	气合	8	30	幸运	9	30	努力	7	20
	不屈+	15	15	闪き+	12	15	必中	17	20	必中	16	20
	脱力	27	40	必中	24	20	不屈+	22	15	闪き	24	15
	爱	47	55	勇气	48	55	爱	48	55	勇气	48	55
射手座（11月23日～12月21日）	集中+	1	15	集中+	1	15	集中	1	20	集中	1	20
	脱力	12	45	幸运	10	35	直感	18	25	突击	8	25
	气合	18	30	直感	16	25	不屈+	20	15	不屈+	14	15
	直感	22	25	分析	28	20	狙击	28	20	必中	24	20
	爱	48	55	勇气	48	55	勇气	47	55	爱	46	55
山羊座（12月22日～1月19日）	集中	1	20	集中	1	15	集中	1	15	集中+	1	20
	幸运	8	35	必中+	16	20	不屈+	12	20	突击	13	25
	直感	17	25	不屈	23	20	直感	21	25	直感	23	25
	气合+	24	30	直击	31	25	脱力	27	45	直击	32	30
	勇气	48	55	勇气	47	55	爱	48	55	爱	48	55
水瓶座（1月20日～2月18日）	集中	1	20	集中+	1	15	集中	1	15	集中+	1	15
	分析	8	25	突击	10	25	必中+	9	20	祝福	8	45
	闪き+	14	15	直感	17	25	直击	14	25	直感	17	25
	必中	24	20	狙击	25	20	闪き	26	20	突击	30	25
	爱	48	55	勇气	47	55	勇气	48	55	勇气	47	55
双鱼座（2月19日～3月20日）	集中	1	20	集中	1	20	集中+	1	15	集中	1	15
	突击	9	25	直感	12	25	突击	12	25	直感	16	25
	不屈+	18	15	脱力	19	45	直感	20	25	直击	22	25
	必中	25	20	不屈+	25	15	直击	31	30	气合+	31	30
	勇气	49	55	爱	48	55	爱	48	55	爱	47	55

11月11日（任意血型）		
精神	习得等级	消耗SP
感应	1	20
集中+	1	15
闪き	1	15
斗志	40	35
勇气	46	50

操作方法

一般操作

键位	作用			
	整备界面	对话	大地图	战斗动画
方向键	选择选项	↑/↓调整对话显示速度	光标移动	—
左摇杆	—	—	缩放地图大小	—
右摇杆	—	—	快速选定敌方机体	—
○	确定	查看下一条对话	确定/调出主菜单（无选定目标时）/查看敌机移动范围与能力（选定敌机时）	快进战斗动画
×	取消	—	查看地形效果（无选定目标时）/查看目标简易信息（选定目标时）/取消	跳过战斗动画（战斗中）
△	—	查看以前对话	快捷键（具体效果见后）	—
□	—	查看当前说话角色资料或专用词汇解释	快捷键/精神多选（使用精神时）	分段跳过战斗动画
START	—	—	标记地图	—
SELECT	当前游戏纪录（主界面时）/按键帮助（子选项中）	按键帮助	当前游戏纪录	—
L/R	—	—	切换到可行动角色/切换攻击目标（选择攻击目标时）/切换反击行动（被攻击时的战斗准备界面）	—

快捷键可在大地图主菜单的**システム→クイックコマンド**中设定具体作用，包括无选定目标时（依次为回合结束、检索、部队表、中途存档、加快光标移动速度、无）和选定目标时（依次为变形、使用精神、查看能力、切换主副机体位置、无）。

特殊操作

键位	作用
△+L	快速切换援护防御 ON/OFF（战斗准备界面时）
△+R	战斗画面 ON/OFF（战斗准备界面时）
R+○	加快剧情对话速度
R+START	分段跳过剧情对话
L+START	整段跳过剧情对话
R+L+SELECT+START	快速复位游戏（此时按住 START 键不放可快速读档）
R+方向键	机体移动时光标直接到达最远距离

指令・选项・菜单说明

单位指令

移动：控制机体进行移动。

攻击：使用机体的武器对敌人进行攻击。

歌：VF-19改F**バルキリ**ー的专用指令，通过歌声对我方单位进行辅助，另外歌声可令**バジュラ**系敌人

撤退（相当于击坠）。
マキシマムブレイク：使用极限突破，详细说明见后文。
タッグコマンド：使用双机指令，详细说明见后文。
说得：特定的敌人可用我方单位进行说得，关系到该敌人是否加入我方或if点获得。
修理：为自机小队或相邻我方单位回复HP。
补给：为自机小队的机体或相邻我方机体回复EN和弹药，被补给单位气力-10。
搭载：机体移动到战舰上时的指令，可搭乘上母舰进行HP和EN的回复，搭载上母舰的单位气力-5。
回收：母舰可对相邻的机体进行回收，效果同搭载。
发进：将搭乘在母舰上的机体重新派回到战场上。
精神：使用精神指令，本作的精神系统和前作有所不同，开场时机师的SP只有最大值的一半，每经过一回合回复5点。
メイン变更：双机小队专用指令，交换主机体和副机体。
地上/空中/水中/地中：机体所处的位置有多种地形时，可通过此指令进入相应的地形中，另外地中为部分机体专用地形。
变形：部分拥有变形机能的机体可通过此指令变为其他形态。
战术指挥：蜃气楼的专用指令，通过此指令一回合内改变指定范围内我方单位的能力，效果如下。

攻击指挥	格斗+15、射击+15、命中+15
防御指挥	防御+20、回避+15
特攻指挥	格斗+30、射击+30、防御-40、回避-20

单分离：部分有分离能力的机体可通过此指令变为其他形态，不过分离后就无法回到原形态。
合体：グレンラガン的专用指令，当グレンラガン和超银河ダイグレン的气力都在130以上时，可使用该指令合体为超银河グレンラガン。
トランザム发动：プトレマイオス2改的专用指令，通过此指令进入トランザム模式。
NT-D发动：ユニコーンガンダム的专用指令，气力130以上时通过此指令变为毁灭模式。
Eチェンジ：アクエリオンEVOL的专用指令，通过此指令可在战场上更换副机师。
GAIモード：主角机的专用指令，气力140以上时通过此指令变为ジェニオン・ガイ形态。
能力：查看我方单位的能力。
待机：移动后的指令，让机体在该地点待机，相当于行动结束。

地图界面主菜单



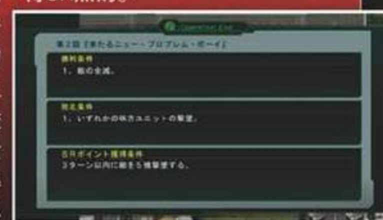
フェイズ终了：结束当前回合。
检索：通过精神指令、机师技能和机体能力来搜索相应的我方单位。
部队表：查看我/敌方的部队列表。
作战目的：查看胜利条件、败北条件和SR点获得条件。
战况报告：查看回合数、资金、Z芯片、SR点、战力、击坠数、被击坠数和获得强化部件等详细信息。
システム：系统设定。
途中セーブ：中断存档。
Mode：当前游戏难度。
SRポイント：当前累计获得SR点数。
ターン数：当前回合数。
Zチップ：当前累计Z芯片，详细可参见后文。
资金：当前累计资金。
Combo：当前连携数，详细可参见后文。

整备界面选项

パイロット一览：查看我方机师能力。
パイロット养成：使用击坠敌人获得的PP来培养机师，培养项目包括强化能力和习得技能。
チーム编成：编辑小队的机体，小队详细可参见后文。
のせかえ：将机师从默认驾驶机体换到别的机体上。
サブオーダー：执行副任务，详细可参见后文。
机体一览：查看我方机体能力。
机体·武器改造：使用击坠敌人获得的资金来改造机体，改造项目包括机体能力以及武器威力。
强化パーツ：使用强化部件强化机体。
换装パーツ：部分机体可在此通过换装来改变形态。
Dトレーダー：使用D商店，详细可参见后文。
检索：通过精神指令、机师技能和机体能力来搜索相应的我方单位。
オプション：包括系统设定（システム）和浏览资料馆（ライブラリー）。
ネットワーク：包括上传游戏存档（アップロード）、下载游戏存档（ダウンロード）、进入PS商店（PS Storeへ）和游玩DLC关卡（ボーナスシナリオ）。
セーブ：保存存档。
ロード：读取存档。

SR点

SR点可视为关卡的挑战课题，内容根据每关而异，达成SR点后可获得10000元资金的奖励。并且SR点还影响游戏的难度，获得的SR点在完成关卡数量的八成以上时为Hard难度，此时敌机的能力较强；不满八成时为Normal难度，敌人能力一般，同时击破敌人时获得的金钱为Hard难度的1.2倍。另外Game Over后再挑战的话是不能获得SR点的。



双机小队

本作采用了双机小队系统，可以让两架机体组成一个小队出战，小队中作为前卫的是主机体，作为后卫的是副机体，地图上的操作以主机体为主，副机体主要配合主机体的行动，通过“メイン变更”指令可随时调换主机体和副机体。

小队的编成需要在整备界面的“チーム编成”中进行，对着机体按○键为抓起，将两架机体放在同一个编号的格子里即可将它们编入同一个小队，非常直观。



战斗方式

本作的战斗方式分为集中攻击（センター攻击）、分散攻击（ワイド攻击）和全体攻击三种，每种都有着不同的作用，需根据情况区分使用。
集中攻击：小队单位专用的战斗方式，主机体和副机体对敌方小队里的1机进行集中攻击，这时副机体能使用有“Assi”字样的支援武器进行支援攻击，同时主机体的命中



率+20%。

分散攻击：小队单位专用的战斗方式，主机体对敌方的主机体、副机体使用支援武器对副机体进行攻击（支援攻击力1.2倍），对方两架机也能分别进行反击，但如果对方主机体用全体攻击来反击的话，副机体则不能反击。

全体攻击：小队单位和单体单位都可用的战斗方式，使用有“ALL”字样的武器对敌方小队的全部单位进行打击，如果敌方是双机单位的话，给予每架敌机的伤害为单架敌机时的0.75倍。





双机契合度

组成双机的队伍有一个名为“双机契合度”（Tag Tension）的两阶段的计量槽（以下简称TT槽），当小队的击坠数总和超过2的倍数或小队成员升级时就会增长，TT槽满了后就能使用小队专用的“双机指令”（タッグコマンド）或“极限突破”（マキシマムブレイク）。



双机指令

双机指令一共有四种，无论使用哪一种后TT槽都会清空，需要再次累积才能使用。

复数行动（マルチアクション）：使用指令后，下次击破敌人小队（小队内没有一架机剩下）的话，行动次数加1。

奖励PP（ボーナスPP）：下次击破敌人时入手的PP两倍。

奖励芯片（ボーナスチップ）：下次击破敌人时入手的Z芯片两倍。

SP补充（チャージSP）：主机体和副机体机师的SP回复25。

极限突破

极限突破可以视为特殊的攻击方式，可以让双机小队的副机体无视只能使用支援武器的限制，自由选择武器进行连续攻击，和双机指令一样极限突破使用后TT槽会清空。



极限突破特征

- 副机体无需使用支援属性武器，可以任意选择武器攻击，并且无视射程，所有武器都可以移动后使用。
- 主机体和副机体对敌人造成的伤害是通常的1.2倍。
- 被攻击目标的特殊技能“カウンタ-”、“援护防御”和防护罩无效。
- 使用极限突破的小队能让邻接的我方单位进行援护攻击。

战术连携

这是连续打倒敌人后获得奖励的系统，每击破敌人一个单位（单机单位或双机单位都可），连携（Combo）就能加1，在有连携的情况下，可使我方单位攻击的最终攻击伤害、击破敌人入手的资金和Z芯片提升，具体为每个连携提升1.05倍，最大为击破5个单位的5连携，也就是说可使最终攻击伤害、击破敌人入手的资金和Z芯片提升到1.25倍。但要注意的是累积Combo必须是连续击破，中间不能穿插其他非攻击行动，如移动后直接待机或使用修理指令等，这些都会使Combo下降，同理攻击没有击破敌人或双机单位中只击破了一架也一样会下降。



纹章

游戏过程中满足特定的条件后就能获得和纹章名称相同的强化部件作为奖励。纹章一共有五个，具体的获得方法如下，获得的纹章可在大地图或整备界面时按SELECT出现的游戏纪录中确认。

名称	获得方法	强化芯片效果
アイアンエンブレム	ACE机师的数量达到15名以上	获得经验值2倍，可以和努力重复
ブロンズエンブレム	一名机师的击坠数达到150以上	主机师的SP每回合回复15
シルバ-エンブレム	一名机师获得的PP达到1200以上	击坠敌机时获得PP变为2倍，可和双机指令效果重复，但不和其他同类型部件重复
ゴ-ルド エンブレム	获得资金累计达到1500万以上	击坠敌机时获得资金变为2倍，可和精神“幸运”效果重复，但不和其他同类型部件重复
プラチナエンブレム	获得SR点达到55	我方回合开始时，装备此部件的机体是主机体的情况下行动次数+1

补正效果

围攻补正

当一方的机体将另一方的机体包围时（和其邻接），会对最终伤害起到补正效果，具体为2～3机加5%，4机时加10%，被围攻的机体图标上会以“Pls”的字样显示当前的补正效果。

体积补正

各机体根据大小分为SS、S、M、L、2L、3L和∞七种，除了∞体积外，其他体积中攻击比自机小的机体时命中减少，攻击比自机大的机体时伤害减小，体积跨度越大补正值也越大。

连续目标补正

一个回合内连续攻击一个目标时，如果先攻击的机体没有命中，那后面攻击的机体的命中率将会得到小幅增加，并一直累计下去，直到有一架机体命中后，补正值才会复位。

地形适应

机师、机体和武器都有地形适应性这一设定，其中机师和机体的地形适应影响单位在该地形时的命中和回避率，武器适应影响武器在该地形时的攻击伤害。地形适应从高到低分为S、A、B、C、D（－）五种，其中A为标准，能让单位和武器挥正常的性能，S为发挥标准之上的性能，B及以下则是标准之下的性能，“－”则为该武器不能在该地形使用。



►标记位左置为机师地形适应性，右为机体地形适应性，中间的是两者的综合适应性，影响单位在该地形作战时的命中和回避率。

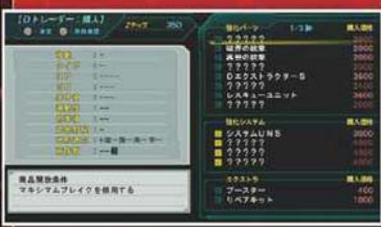
副任务

整备界面开启副任务（サブオーダー）后，可选择让上一话没有出战的机师执行副任务，从而获得各种奖励。副任务的种类一共有四种，具体作用如下：



トレーニング	参加的机师可以获得20点PP值
パトロール	参加的机师的击坠数+2
シミュレーション	参加的机师可以获得500经验值
资金调达	可获得参加此任务的机师的等级总和×300的资金

D商店



本作击坠敌人除了可以获得经验值和资金外，还可以入手一个名为“Z芯片”（Zチップ）的点数，用来在整备界面的D商店（Dトレーダー）处购入各种有利的道具。另外当一名机师的击坠数达到80成为ACE后，进入商店还会触发特别的对话。

强化部件

这里卖的都是一些强力的强化部件，并且最初都是未解锁的，需要达成了各自设定的开放条件后才可购入，每个部件都只能购入一次。

名称	解锁条件	效果	价格
カイメラ队员证	使用极限突破	机师气力上限+30	3000
破界の纹章	打完第4话	移动力+1、攻击力+200，除地图武器以及射程1以外的武器射程+1	2000
再世の纹章	打完第4话	每回合开始时HP和EN回复10%，机师SP回复10	2000
インサラウムの秘宝	获得Z芯片累计达到2000	获得精神“爱”的效果，消耗型道具，使用后下一关恢复	3500
Dエクストラクタ-S	TT槽最大	气力130以上时攻击伤害1.2倍	3500
コマンダ-タ-ミナル	特殊技能“指挥官”到达等级4	单位获得指挥官L4效果	2500
レスキュ-ユニット	入手强化部件“リペアキット”、“プロペラントタンク”、“カ-トリッジ”	机体装备修理装置和补给装置	3500
オ-トディフェンサ-	我方单位的HP降到20%以下	切拂发动几率100%，获得特殊技能“精神耐性”效果，连续目标补正、围攻补正无效化	2000
ゲインメ-タ-	获得资金累计达到300万以上	装备单位每走1格入手500资金	3000
ダメ-ジアベンジャ-	任意一人达成ACE机师	（现在HP的伤害%÷3）的%值加算到最终伤害上	2500
スパイラルエフェクタ-	1次战斗给敌人造成的最大伤害突破15000	武器、歌的攻击力+300、并附带贯通护罩效果和体积补正无效化	3500
DECチャ-ジャ-	地图武器同时击破5个以上敌单位	我方回合开始时EN全回复	3500
极小次元震システム	5架机体获得改造奖励	机体增加能力“D・フォルト”和“ジャミング机能”，气力130以上时可分身（几率50%）	2000
ゲ-トジャンパ-	一名机师获得的PP累计达到500以上	移动力+4，小队主机体可无视地形进行移动	3000
SPゲッタ-	一名机师的SP上限突破100	自机小队击破敌方小队时主机师SP回复10	3000
テンションレイザ-	使用精神指令“气迫”	所属小队的TT上升时效果在原基础上+1	5000
奇迹の欠片	使用精神指令“热血”	获得爱、勇气、魂、斗志、觉醒、狙击、突击、铁壁、集中效果，消耗型道具，使用后下一关恢复	5000
プラ-ナコンバ-タ-	获得任意一个纹章	气力150以上击坠敌机时入手的PP、资金和Z芯片2倍，不和强化部件效果重复	3500

强化系统

购入后部队全体都可以获得效果，无需装备。最初是也未解锁的，需要达成了各自设定的开放条件后才可购入，同样也是每个只能购入一次。

名称	解锁条件	效果	价格
システムUNS	三人达成ACE机师	所有敌人都为使用了精神“侦查”的状态	500
システムZCI	一名机师击坠数破百	过关时获得该关击坠敌机数×5的Z芯片	3500
システムDME	一名机师获得PP累计达到1000以上	过关时获得该关给予敌人总伤害1/20的资金	5000
システムTEU	获得资金累计达到1000万以上	关卡出击时全小队TT+1，全机师气力+5	6500

额外商品

比较常见的强化部件，贩卖列表会根据每章变动，另外当满足特定的条件后还会贩卖特别的商品。

名称	贩卖条件	价格
ブ-スタ-	3/6/9/12/15/18/21/24/27/33话过关后	400
リペアキット	3/6/9/12/15/18/21/24/27/30/33话过关后	1000
マグネットコ-ティング	4/7/10/13/16/19/22/25/28/31话过关后	400
プロペラントタンク	4/7/10/13/16/19/22/25/28/31/34话过关后	1000
精密照准レンズ	5/8/11/14/17/20/23/26/29/32话过关后	400
カ-トリッジ	5/8/11/14/17/20/23/26/29/32/35话过关后	1000
DGの牙	30话过关后	500
补助ISC	36/39/42/45/48/51话过关后	1000
高性能レ-ダ-	36/39/42/45/48/51话过关后	1000
チョバムア-マ-	37/40/43/46/49/52话过关后	400
惯性制御システム	37/40/43/46/49/52话过关后	1000
スナイパ-キット	38/41/44/47/50/53话过关后	400
クエント制センサ-	38/41/44/47/50/53话过关后	1000
メガブ-スタ-	54/55话过关后	2000
スラスタ-モジュ-ル	54/55话过关后	2000
A-アダプタ-	56话过关后	2000
脊髄反射コネクタ	56话过关后	2000
补助GNドライヴ	57话过关后	1000
サイキッ过关クタ-	57话过关后	2000
パラジウム・リアクタ-	58话过关后	1000
GEMア-マ-	58话过关后	2000
ス-パ-リペアキット	59话过关后	2000
娘娘名物まぐろマン	59话过关后	3000
Sアダプタ-	最终话过关后	3000
ハロ	最终话过关后	3000
サ-ペント	参见隐藏要素部分	200
ジュアッグ	参见隐藏要素部分	100
カミナのサングラス	参见隐藏要素部分	100

资料

全精神效果一览

注：精神指令后方有“+”标志的对小队全体有效。

精神コマンド	对象/持续时间	效果
热血	自机/一次	对目标攻击产生的伤害变为2倍，和魂一起使用的情况下，魂的效果先发动，下一次战斗再发动热血
魂	自机/一次	对目标攻击产生的伤害变为2.2倍，和热血一起使用的情况下，魂的效果先发动，下一次战斗再发动热血
斗志	自机小队/一次	攻击100%会心
闪き	自机/一次	100%回避敌人攻击，在闪き和对方必中都发动的情况下，闪き的效果优先
不屈	自机/一次	受到的伤害变为1/8
铁壁	自机/一回合	受到的伤害变为1/4
集中	自机/一回合	命中、回避率上升30%
必中	自机/一回合	命中率变为100%
感应	我方一机/一回合	指定目标获得“必中”效果

精神コマンド	对象/持续时间	效果
直感	自机/一回合	同时获得“必中”和“闪き”的效果
加速	自机小队/一次	机体移动力+3
觉醒	自机小队/一次	行动回数+1，重复无效
根性	自机/一次	回复自机HP最大值的30%
ド根性	自机/一次	完全回复自机HP
信赖	我方一机/一次	指定我方一机HP回复3000
友情	我方小队/一次	指定我方小队HP回复2500
绊	我方全员/一次	我方全员HP回复5000
补给	我方一机/一次	指定单位弹药和EN完全回复，不减气力
气合	自分/一次	气力+10
气迫	自分/一次	气力+30
激励	我方小队/一次	指定我方小队气力+5
てかげん	自机小队/一次	在可击破敌人的情况下让对方残余10的HP，只对比自己技量低的敌人有效
狙击	自机/一次	除地图武器以及射程1以外的武器射程+2
直击	自机小队/一次	无视因机体体积大小、全体攻击带来的伤害减少以及被攻击方的防御类特殊能力、技能无效
突击	自机/一次	除地图武器以外的武器可移动后使用
侦察	敌方小队/一次	查看指定敌方小队的具体情报资料
脱力	敌方小队/一次	指定敌方小队的气力-10
かく乱	敌方全员/一回合	一回合内敌人的最终命中率减半
爱	自机/一次	同时获得“加速、热血、必中、闪き、气合、幸运、努力”的效果
勇气	自机/一次	同时获得“加速、热血、必中、不屈、气合、直击”的效果
幸运	自机小队/一次	下次击坠敌机时获得的资金变为2倍
祝福	我方小队/一次	指定目标获得“幸运”效果
努力	自机小队/一次	下次战斗时获得的经验值变为2倍
应援	我方小队/一次	指定目标获得“努力”效果
分析	敌方小队/一回合	指定敌方小队受到的伤害变为1.1倍，攻击时造成的伤害变为0.9倍

机师技能一览

先天技能

名称	效果
SP回复	每回合SP回复10
指挥官	指挥范围内我方的命中率和回避率上升，技能等级越高指挥范围越大
强运	击坠敌机时获得的资金变为1.2倍
社长	过关时出击机师的PP+5
サラリーマン	升级时、每击坠10机时、过关在场时PP+3
ニュータイプ	命中率、回避率上升，特定武器射程加长，效果随技能等级提升
强化人间	命中率、回避率上升，特定武器射程加长，效果随技能等级提升
SEED	气力130以上发动，最终命中率、回避率+20%，会心率+40%
イノベイター	气力140以上发动，命中、回避、技量+20，每回合SP回复5
极	气力130以上发动，最终命中率、回避率、会心率+30%
战术指挥	可使用战术指挥指令，使我方单位的能力一回合内变化
ギアスの咒缚	气力130以上发动，攻击时最终伤害1.1倍，获得底力LV9的效果
螺旋力	命中率上升，受到攻击的最终伤害减少，效果随技能等级提升
螺旋力∞	螺旋力LV9，气力130以上时获得的PP变为1.2倍
精密攻击	会心发生时伤害为1.5倍
异能生存体	HP在10%以下时命中、回避、格斗、射击、防御、技量+20
重力干涉	气力130以上发动，机体能在空中移动，全武器空中地形适应变为S，移动力+1
冲击力	气力130以上发动，攻击时伤害变为1.05倍
绝望予知	气力130以上发动，最终命中率、回避率、会心率+15%
系ぐ力	气力130以上发动，我方回合开始时自机小队主机师的SP回复5
穴掘力	气力130以上发动，机体能在地中移动，全武器获得“バリア贯通”效果
精神演奏	气力130以上发动，自机邻接的我方小队各能力+5
脆弱力	气力130以上发动，全武器获得“装甲值▼”效果
空间补填	气力130以上发动，获得HP回复（小）、EN回复（小）能力
光学透过	气力130以上发动，获得分身（几率50%）效果
腐食力	气力130以上发动，我方回合开始周围5格以内的敌人气力-2
テレポート	气力130以上发动，移动力+1，自机小队移动时无视地形的影响
逆さまの力	气力130以上发动，カウンター发动几率+50%
超能力	命中率和回避率上升，效果随技能等级提升
超A级超能力	超能力L9，每回合SP回复10
ネゴシエイター	战斗后对手的气力-3，修理费清算时技能持有者在场可免费
野性化	气力130以上发动，会心率+20%，攻击时最终伤害1.1倍

PP可习得技能

名称	效果	所需PP
援护攻击	为邻接的同伴进行援护攻击，技能等级决定每回合援护的次数，小队支援攻击时机师有援护攻击的情况下伤害有加成，具体为剩余次数×5%	250
再攻击	自己的技量比对手高20时，可以自己对自己施行援护攻击	350
サポートアタック	援护攻击时必定会心，再攻击除外	300
援护防御	为同小队队友或邻接小队主机体进行援护防御，技能等级决定每回合援护的次数	250
SPアップ	最大SP随技能等级每级上升5	100，每提升1级+20
斗争心	出击时气力+10	250
战意高扬	出击后每回合开始时气力+3	250
气力+（回避）	回避敌人的攻击时在原来的气力增减基础上气力+1	200
气力+（命中）	命中敌人时在原来的气力增减基础上气力+1	200
气力+（ダメージ）	受到敌人攻击伤害时在原来的气力增减基础上气力+1	200
气力+（击破）	我方击坠敌方小队时在原来的气力增减基础上气力+1	200
气力限界突破	气力上限变为170	300
底力	随机体HP减少，命中率、回避率、会心率、防御力上升，效果随技能等级提升	40，每提升1级+10
カウンター	在敌人攻击前先进行反击，发动几率根据与对手的技量差而定，作为副机体时不发动	120，每提升1级+20
Eセーブ	武器的消费EN变为80%	300
Bセーブ	武器的弹数变为1.5倍（小数点后面舍去）	300
见切り	气力130以上时最终命中率、回避率、会心率+10%	250
ガード	气力130以上时受到攻击的最终伤害变为80%	250
マルチターゲット	使用ALL武器时，对敌方小队两架机的伤害补正从-25%变为-10%	350
サイズ差补正无视	无视因机体体积大小带来的伤害减少，效果随技能等级提升	150，每提升1级+50
精神耐性	对手武器的特殊效果“能力半减”、“行动不能”、“气力低下”、“SP低下”无效，气力100以下时精神脱力无效（作为副驾驶时不发动）	250
ヒット&アウェイ	可攻击后再移动	300
ダッシュ	机体移动力+1，气力130以上时+2	350
修理スキル	修理的HP回复量变为1.5倍，使用范围加一格	300
补给スキル	补给机体可以移动后再补给	350
パーツ供给	可以对自机小队和邻接小队的单位使用消费系强化芯片	150
ハーフカット	被命中率在30%以下的攻击命中时，最终伤害变为50%	250

机体特殊能力一览

名称	效果
Iフィールド	气力110以上发动，受到光线属性攻击时伤害减少1500，发动时消费10点EN
アクティブクローク	2000以下伤害无效化，发动时消费5点EN
VPS装甲	受到光线属性以外攻击时的伤害减少2000，发动时消费15点EN
GNソードビット	气力110以上发动，受到攻击时伤害减少1500，发动时消费20点EN
GNホルスタービット	气力110以上发动，受到攻击时伤害减少1500，发动时消费20点EN
GNフィールド	2500以下伤害无效化，发动时消费10点EN
イナーシャルキャンセラー	2000以下伤害无效化，发动时消费10点EN
ピンポイントバリア	气力110以上发动，受到伤害减少1000，发动时消费5点EN
A.T.フィールド	气力100以上发动，3000以下伤害无效化，同步率（シンクロ率）上升时效果提高，发动时消费20点EN，但是对使徒的格斗攻击无效
绝对守护领域	气力110以上发动，4000以下伤害无效化，发动时消费30点EN
辐射障壁	气力110以上发动，受到伤害减少1500，发动时消费5点EN
ブレイズ・ルミナス	气力105以上发动，受到伤害减少1500，发动时消费5点EN
D・フォルト	1200以下伤害无效化，发动时消费10点EN
修理装置	为自机小队或邻接我方单位回复HP，有修理装置机体所在的小队每回合开始时HP回复10%
补给装置	为自机小队或邻接我方单位回复EN和弹药，有补给装置机体所在的小队每回合开始时EN回复10%
剑装备	一定几率发动“切拂”使对方特定攻击无效
盾装备	防御时伤害减少60%，受到攻击一定几率发动“盾防御”减轻伤害
变形	可使用指令“变形”改变为其他形态
单分离	可使用指令“单分离”改变为其他形态，一旦使用无法回到原形态
合体	可使用指令“合体”将复数单位合体为一个单位
分身	气力130以上时发动，50%的几率完全回避敌人攻击
真・ゲッタービジョン	气力130以上时发动，50%的几率完全回避敌人攻击
ハイパージャマー	气力130以上时发动，30%的几率完全回避敌人攻击
ジャミング机能	同小队内的单位最终命中率和回避率+10%
バイオセンサー	气力130以上且ニュータイプ到达LV5时发动，机体能力强化
サイコ・フレーム	气力130以上且ニュータイプ到达LV5时发动，机体能力强化
NT-Dシステム	气力130以上时发动，可使用指令“NT-D发动”变为毁灭模式，模式持续时间为5回合
ゼロシステム	气力130以上发动，机师能力随气力上升而强化
トランザム	可使用“トランザム发动”指令强化机体，2回合后解除，并且同关卡不能再次使用
アンビリカル・ケーブル	每回合开始时EN回复50
暴走	被击坠时机体变为不受控制单位，无差别攻击敌我方

名称	效果
螺旋力发动	气力130以上时"HP回复（小）"发动，并且攻击伤害会有螺旋力等级以及气力带来的加成
ECS	每关开始时获得精神指令"闪き"、"斗志"、"突击"的效果
ラムダ・ドライバ	气力130以上时发动，随气力提升，机体的"照准值"、"运动型"、"装甲值"上升，并且攻击伤害也得到提高
エレメントシステム	气力130以上时，主机师的能力值以3名机师中最高的那项为准
超能力增幅	机师的超能力等级每上升1级武器攻击力+100
Vコンシステム	对方武器的特殊效果"能力半减"、"行动不能"、"气力低下"、"SP低下"无效化，气力100以下时精神脱力无效，"连续目标补正"和"围攻补正"的负面效果无效化
GAIモード发动	气力140以上时主角机可用指令"GAIモード"变为ジェニオン・ガイ形态
オールキャンセラー	对方武器的特殊效果"能力半减"、"行动不能"、"气力低下"、"SP低下"、"EN▼"、"运动性▼"、"照准值▼"、"装甲值▼"无效化
EN回复	自军回合开始时回复EN，（小）：10%、（中）：20%、（大）：30%
HP回复	自军回合开始时回复HP，（小）：10%、（中）：20%、（大）：30%

机体强化部件一览

名称	效果
ブースター	移动力+1
メガブースター	移动力+2
补助ISC	移动力+1 运动性+10
マグネットコーティング	运动性+10
惯性制御システム	运动性+20
精密照准レンズ	照准值+10
クエント制センサー	照准值+20
スナイパーキット	会心补正+20
高性能レーダー	除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
脊髓反应コネクタ	照准值+20，除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
ハロ	移动力+2，运动性、照准值+25，除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
チョバムアーマー	HP+500，装甲+100
ハイブリッドアーマー	HP+1000，装甲+150
超合金Z	HP+1200，装甲+250，我方行动时EN回复最大值的10%
补助GNドライヴ	最大EN+100，我方回合开始时回复最大EN的10%
パラジウム・リアクター	最大EN+150
バリア・フィールド	受到攻击的伤害减少1000，发动时消费5点EN
勇者の印	运动性+25、照准值+25、会心补正+25、装甲+200
钢の魂	运动性+30、照准值+30、会心补正+30、装甲+250
GEMアーマー	最大HP+1000 装甲+200，敌人武器的特殊效果全部无效化
GEMクリスタル	武器、歌的攻击力+300，除地图武器以及射程1以外的武器、歌射程+2
フライトモジュール	机体、武器的空中地形适应变为S， 专用移动类型以外的单位可在空中移动
スラスターモジュール	机体、武器的宇宙地形适应变为S
ランドモジュール	机体、武器的陆地地形适应变为S， 专用移动类型以外的单位可在陆地移动
スクリューモジュール	机体、武器的海里地形适应变为S， 专用移动类型以外的单位可在海里移动
A-アダプター	机体、武器的全地形适应变为A
S-アダプター	机体、武器的全地形适应变为S
プロペラントタンク	自机EN回复250，消耗型道具，使用后下一关恢复
カードリッジ	自机弹药全回复，消耗型道具，使用后下一关恢复
リペアキット	自机HP回复6000，消耗型道具，使用后下一关恢复
スーパーリペアキット	自机的HP、EN、弹药全回复，消耗型道具，使用后下一关恢复
郁绘のおやつ	主机师的SP回复20，消耗型道具，使用后下一关恢复
トライデント焼き	主机师的SP回复40，消耗型道具，使用后下一关恢复
ZENのドーナツ	主机师的SP回复60，消耗型道具，使用后下一关恢复
娘娘名物まぐろマン	主机师的SP回复100，消耗型道具，使用后下一关恢复
アドレナリンアンプル	出击时气力+5
サイキックリアクター	出击时气力+10
カミナのサングラス	出击时气力+20
Fボンバーのディスク	机师出击后每回合开始气力+3
シェリルのディスク	主机师的SP每回合回复10
ランカのディスク	击破敌机时获得Z芯片数变为1.5倍，不和其他同类效果重复
DGの牙	盾防御、切拂等几率事件的几率+10%
BCHモーター	运动性+20，增加分身能力和伤害减轻1000的护罩
セイクリッドアーマー	HP+1500、装甲值+250，我方回合开始时HP和EN回复10%
アサルトブースター	移动力+2、会心补正+20，机体、武器的空中地形适应变为S， 专用移动类型以外的单位可在空中移动
PCMサイト	照准值+20，全地形适应变为A，除地图武器以及射程1以外的武器、歌射程+1

合体攻击

武器名	参与机体1	参与机体2
ガンマール・コンビネーション	スペースガンマール（ギミー）	スペースガンマール（ダリー）
DYNAMITE EXPLOSION	VF-22S SボーゲルⅡF（ガムリン・メイン）	VF-19改Fバルキリー（バサラ）

机体改造奖励

注：将机体能力每项改造到5段即可获得改造奖励，对应效果如下。改造到10段可获得全改奖励，这个奖励每架机都是一样的，可在武器和机体的任一一个地形适应变为S、移动力+1、武器射程+1、护罩消耗EN减半以及强化芯片槽+1中任选一项为机体附加。

无敌机器人托莱达G7

机体名	效果
トライダーG7	武器"トライダー・セイバー"和"トライダー・バード・アタック"的射程+2
シャトル	补给时对方机师的气力+5

太阳使者 铁人28号

机体名	效果
铁人28号	白天和宇宙地图时获得"EN回复（中）"效果
ブラックオックス	武器"ブラックオックス・アタック"的攻击力+200、射程+1

六神合体Godmars

机体名	效果
ゴッドマーズ	EN+100、移动力+2
コスモクラッシャー	移动力+1、全武器攻击力+300

装甲骑兵Votoms

机体名	效果
スコープドッグ	移动力+1、全武器会心率+30
ベルゼルガDT	武器"パイルバンカー"的弹数+3、移动力+1、运动性+20

超时空世纪奥加斯

机体名	效果
オーガス	移动力+1，武器"一齐射击"的射程+2、弹数+2

机动战士Z高达

机体名	效果
ガンダムMk-Ⅱ	武器"ロング・ライフル"的攻击力+300
メタス	获得特殊能力"补给装置"
Zガンダム	特殊能力"バイオセンサー"发动时机师能力+10

机动战士高达 逆袭的夏亚

机体名	效果
ジエガン	武器"ビーム・ライフル"的攻击力+300
リ・ガズィ	移动力+1，除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
νガンダム	"ニュータイプ"专用武器的攻击力随ニュータイプ技能等级上升
サザビー	"ニュータイプ"专用武器的攻击力随ニュータイプ技能等级上升
ヤクト・ドーガ（ギュネイ）	武器"ファンネル"的弹数+4、会心率+25
ヤクト・ドーガ（クエス）	武器"ファンネル"的弹数+4、命中值+30

新机动战记高达W 无尽的华尔兹

机体名	效果
ウイングガンダムゼロ	特殊能力"ゼロシステム"强化
ガンダムデスサイズヘル	"ハイパージャマー"无气力限制、全武器的会心率+20
トールギスⅢ	移动力+2
トーラス	运动性+15，武器"ビームライフル"可移动后使用
ガンダムヘビーアームズ改	运动性+15，全武器弹数1.5倍
ガンダムサンドロック改	装甲值+300，获得特殊能力"补给装置"
アルトロンガンダム	武器"ドラゴンハング"的射程+2
サーペント	照准值+15，除地图武器以及射程1以外的武器射程+1

机动战士高达SEED DESTINY

机体名	效果
デスティニーガンダム	最大EN+80、全武器会心率+30
ストライクフリーダムガンダム	运动性+15，除地图武器以及射程1以外的武器射程+1

机动战士高达00 先驱者的觉醒

机体名	效果
ダブルオーライザー	最大EN+100
ガンダムサバーニャ	除地图武器以及射程1以外的武器射程+2
ガンダムハルート	移动力+1、全武器可移动后使用
ラファエルガンダム	特殊能力"GNフィールド"的效果+400、最大EN+50
プトレマイオス2改	发动トランザム时全武器可移动后使用
GN-XⅣ	移动力+1、运动性+15
ブレイヴ	武器和机体的地形适应变为"宇S"和"空S"
ダブルオークアンタ	最大EN+100

机动战士高达UC

机体名	效果
ユニコーンガンダム	移动力+1、运动性+15、最大EN+80
デルタプラス	移动后可变形
リゼル(共通)	武器"メガ・ビーム・ランチャー"的攻击力+200、命中值+20
ネエル・アーガマ	武器"ハイパー・メガ粒子炮"的消费EN-30、必要气力-10
ロト	修理时的HP回复量变为2倍
クシャトリヤ	"ニュータイプ"专用武器的攻击力+200、会心率+10
バイアラン・カスタム	全武器攻击力+200
ジュアッグ	全武器攻击力+300、命中率+20

飞跃巅峰

机体名	效果
ガンバスター	特殊能力"イナーシャルキャンセラー"的消费EN-5

超时空要塞7

机体名	效果
VF-19改Fバルキリー	除地图武器以及射程1以外的武器射程+2
VF-22S Sボーゲル II F	移动力+1、全武器攻击力+200

剧场版 超时空要塞F

机体名	效果
VF-25FメサイアF・TP(アルト)	武器和机体的地形适应变为"空S"
VF-25メサイアF・TP(ミシェル)	武器"スナイパーライフル(精密射击)"的射程+2，并增加"运动性▼"效果
RVF-25メサイアF(ルカ)	特殊能力"ジャミング机能"的效果对邻接的我方单位也有效
VF-25SメサイアF・TP(オズマ)	运动性+20、照准值+20、装甲值+200
クァドラン・レア	武器"インパクト・カノン"的攻击力+200、射程+1
VB-6ケーニッヒモンスター-S	武器"一齐射击"的弹数+2，机体装甲值+400
マクロス・クォーター	机体搭载时的回复量变为100%，并且搭乘机体的气力不会下降
YF-29デュランダルF・SP(アルト)	武器和机体的地形适应变为"宇S"和"空S"

真盖塔 世界最后之日

机体名	效果
ブラックゲッター	武器的地形适应变为全S
真ゲッター1	移动后可变形
真ゲッタードラゴン	我方回合开始时邻接自军单位EN回复40

真魔神 冲击！Z篇

机体名	效果
マジンガーZ	装甲值+300、EN+50
ビューナスA	特殊能力"修理装置"的范围+2
ボス・ボロット	特殊能力"补给装置"的范围+1
ゼウス神	HP回复和EN回复变为"大"

地球防卫企业 Dai Guard

机体名	效果
ダイ・ガード	武器"グレートノットパニッシャー"的攻击力+200、弹数+1

The Big O

机体名	效果
ビッグオー	武器"プラズマ・ギミック"可移动后使用

全金属狂潮

机体名	效果
M9 ガーンズバック(マオ)	特殊能力"ジャミング机能"的效果对邻接的我方单位也有效
M9 ガーンズバック(クルツ)	除地图武器以及射程1以外的武器射程+2
M9 ガーンズバック(宗介)	全武器弹数1.5倍
ARX-7 アーバレスト	特殊能力"ラムダ・ドライバ"强化
M9D ファルケ	运动性+15，武器"クリムゾン・エッジ"的攻击力上升
トゥアハー・デ・ダナン	移动力+1、全武器攻击力+300

兽装机攻断空我 Nova

机体名	效果
ダンクーガノヴァマックスゴッド	装甲+200、最大EN+80
ドラゴンズハイヴ	移动力+1、EN回复(小)

天元突破红莲螺岩

机体名	效果
グレンラガン	最大EN+100、全武器会心率+20
スペースガンマール(ギミー)	武器"ガンマールグレイブ"的攻击力+200、射程+1
スペースガンマール(ダリー)	武器"ガンマールグレイブ(射击)"的攻击力+200、射程+1
スペースキングキタン	最大HP+2000、装甲值+300
スペースヨーコタンク	武器"ミサイル一齐发射"可移动后使用
超银河ダイグレン	除地图武器以及射程1以外的武器射程+1，机体装甲值+200
超银河グレンラガン	最大EN+100、全武器会心率+20

新世纪福音战士 新剧场版

机体名	效果
エヴァンゲリオン初号机	特殊能力"A.T.フィールド"的效果+400
エヴァンゲリオン零号机(改)	移动力+1、最大HP+500、装甲值+200
エヴァンゲリオン2号机	全武器弹数1.5倍

Code Geass 反叛的鲁鲁修

机体名	效果
ランスロット・フロンティア	武器"ヴァリス・フルパワー"的攻击力+300
红莲圣天八极式	武器"辐射波动机构"的攻击力+300
蜃气楼	武器"扩散构造相转移炮(全体)"的攻击力+300
ランスロット・アルビオン	武器"MVS二刀流"的攻击力+300

创圣的大天使EVOL

机体名	效果
アクエリオンEVOL	最大HP+1500、EN+50

原创

机体名	效果
ジェニオン	移动力+1、EN回复(小)

ACE机师奖励

机师的击坠数达到80后可成为ACE，ACE机师出击时气力+5，同时每位机师还有不同的ACE奖励，效果如下。另外如果小队中两架机体的主机师都是ACE的话，该小队出击时TT+1。

无敌机器人托莱达G7

机师名	效果
ワッ太	特殊技能"社长"的效果变为2倍
柿小路	过关时获得1个"郁绘のおやつ"

太阳使者 铁人28号

机师名	效果
正太郎	技量+10、移动力+1、命中率+10%、回避率+10%
ブラックオックス	所有精神指令消费SP-5

六神合体Godmars

机师名	效果
タケル	特殊技能"超能力"变为"超A级超能力"
ケンジ	コスモクラッシャー的机师出击时SP+10

装甲骑兵Votoms

机师名	效果
キリコ	HP在30%以下时发动特殊技能"异能生存体"
シャッコ	支援攻击伤害1.4倍

超时空世纪奥加斯

机师名	效果
桂	同小队或邻接我方单位每有一个女性机师各能力+3

机动战士Z高达

机师名	效果
カミーユ	反击时攻击伤害变为1.2倍，会心率+20%
エマ	支援攻击和援护攻击1.2倍
ファ	所有精神指令消费SP-5
フォウ	特殊能力"强化人间"变为"ニュータイプ"，等级+1

机动战士ガンダム 逆袭のシャア

机师名	效果
アムロ	ニュータイプ专用武器射程+1、技量+20
カツ	精神指令"かく乱"消费SP变为40
ハサウェイ	精神指令"热血"变为"爱"
シャア	特殊技能"ニュ-タイプ"的等级+1、技量+20
ギュネイ	气力130以上时每回合开始自动使用"直感"
クエス	精神指令"觉醒"消费SP变为50

新机动战记高达W 无尽的华尔兹

机师名	效果
ヒイロ	移动力+1，ゼロシステム在气力以上时110就能发动
デュオ	回避率+20%、会心率+20%
トロワ	全体攻击的伤害1.2倍
カトル	我方回合开始时、自机小队和邻接我方单位的气力+3
五飞	气力130以上时每回合开始自动使用"不屈"
ノイン	精神指令"激励"消费SP变为25
ヒルデ	出击时SP+20
ゼクス	出击时我方全体小队使用"加速"

机动战士高达SEED DESTINY

机师名	效果
シン	移动力+1，特殊技能"SEED"气力110以上就可发动
キラ	回避率+20%，特殊技能"SEED"气力110以上就可发动

机动战士高达00 先驱者的觉醒

机师名	效果
刹那	"イノベイター"的SP回复效果在原基础上+5（共10）
ロックオン	会心率+20%、全体攻击伤害1.1倍
アレルヤ	回避率+20%、自机小队移动力+1
ティエリア	气力130以上时，战斗过的对手在下次我方回合开始时附加"分析"
スメラギ	特殊技能"パーツ供给"的效果延伸到指挥范围内
コーラサワー	气力120以上时每回合开始自动使用"幸运"
グラハム	攻击处于地形"空"或"宇"的敌人时命中+20%、攻击1.1倍

机动战士高达UC

机师名	效果
バナージ	ユニコーンガンダム（デストロイモード）登场时入手PP变为1.2倍
リディ	自机小队获得经验值、资金1.2倍
オットー	指挥范围内的我方受到伤害0.9倍
マリーダ	气力130以上时每回合开始自动使用"集中"
ダグザ	自机小队受到伤害0.8倍、命中+20%
ブライト	我方回合开始时指挥范围内的我方单位气力+3

机动战士高达SEED DESTINY

机师名	效果
ノリコ	气力150以上时使用"奇迹"，效果为同时发动爱、勇气、魂、斗志、觉醒、狙击、突击、铁壁、集中（一关限一次）

超时空要塞7

机师名	效果
バサラ	出击时歌能量+20000
ガムリン	自机小队回避+20%、命中+15%

剧场版 超时空要塞F

机师名	效果
アルト	移动后可变形，机体附加特殊能力"分身"
ミシェル	同小队有女性机师时会心率+30%
ルカ	精神指令"分析"和"かく乱"消费SP-10
オズマ	自机小队机师受到バサラ的歌的效果2倍、回避率+15%
クラン	地图上有ミシェル时会心率+30%
カナリア	自机小队机体除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
ジェフリー	指挥范围内的我方单位命中率+15%

真盖塔 世界最后之日

机师名	效果
龙马	气力170以上时攻击伤害1.3倍
隼人	气力150以上时回避率+40%
弁庆	气力150以上时受到伤害0.7倍
号	气力130以上时每回合开始SP回复10

真魔神 冲击！Z篇

机师名	效果
甲儿	气力130以上时攻击伤害1.2倍
さやか	修理的HP回复量变为2倍
ボス	精神指令"气合"变为"气合+"
ゼウス	我方回合开始时，自机小队SP+5、气力+3

地球防卫企业 Dai Guard

机师名	效果
赤木	特殊技能"底力"发动时，移动力+1、攻击伤害1.1倍

The Big O

机师名	效果
ロジャー	特殊技能"ネゴシエイター"的气力降低效果变为-5

全金属狂潮

机师名	效果
宗介	射击、格斗、命中、技量+10
マオ	指挥范围内的我方会心率+20%、命中率+10%
クルツ	对女性的攻击伤害0.9倍，对男性的攻击伤害1.1倍
クルーゾー	精神指令"斗志"消费SP变为20
テッサ	指挥范围内的我方单位获得经验值和资金1.2倍
ボン太くん	战斗过的对手气力-5

兽装机攻断空我 Nova

机师名	效果
葵	特殊技能"野生化"发动时使用"觉醒"（一关限一次）
F.S.	我方回合开始时指挥范围内的我方单位SP+2

天元突破红莲螺岩

机师名	效果
シモン	特殊技能"螺旋力"变为"螺旋力∞"
ダヤッカ	精神指令"爱"消费SP变为50
ギミー	和ダリ-组队时，攻击伤害1.2倍、受到伤害0.8倍
ダリー	和ギミ-组队时，攻击伤害1.2倍、受到伤害0.8倍
ヨーコ	自机小队机体除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
キタン	气力140以上时每回合开始自动使用"斗志"

新世纪福音战士 新剧场版

机师名	效果
シンジ	出击时シンクロ率+25
アスカ	出击时气力+10、精神指令"突击"消费SP变为20
マリ	援护攻击伤害1.2倍，参加援护攻击时气力+5
レイ	A.T.フィールド的伤害无效上限变为3300

Code Geass 反叛的鲁鲁修

机师名	效果
ゼロ	使用"战术指挥"时，效果范围内每有1个我方小队获得3的PP
カレン	自机小队机体的格斗武器伤害1.1倍
スザク	特殊技能"ギアスの咒缚"无发动限制
C.C.	气力130以上时自机小队机师全能力+10

创圣的大天使EVOL

机师名	效果
アマタ	自机小队全机体获得"重力干涉"效果
カイエン	自机小队全机体获得"绝望予知"效果
ゼシカ	自机小队全机体获得"冲击力"效果
ミコノ	自机小队全机师获得"系ぐ力"效果
アンディ	自机小队全机体获得"穴堀力"效果
モロイ	自机小队全机体获得"脆弱力"效果
MIX	自机小队全机体获得"空间补填"效果
ユノハ	自机小队全机体获得"光学透过"效果
サザンカ	"腐食力"效果范围+1
クレア	我方回合开始时，地图上的我方单位气力+2
カグラ	"カウンター"发生时攻击伤害变为1.1倍
シュレード	"精神演奏"能力效果变为+10
ジン	"断ち切る力"的伤害减轻效果变为1500

原创

机师名	效果
ヒビキ	气力130以上时伤害1.1倍、移动力+1



隐藏要素

隐藏Z芯片

Z芯片除了击坠敌人入手外，某些关卡满足了特定条件后进入D商店也可获得额外的Z芯片。

话数	条件	Z芯片
第3话	进入D商店	1000
第4话	さやか和ブロッケン战斗	100
第6话A	カミ-ユ和ギュネイ战斗	100
第5话B	カミ-ユ、リディ的小队和敌人进行战斗的剧情会话发生后，カミ-ユ再和ギュネイ战斗	100
第8话	宗介和ガウルン战斗	100
第11话A	击坠ハマ-ン	200
第11话B	全灭机械兽	200
第11话C	キリコ将エクルビス击坠	200
第14话	击坠アンナロッタ	150
第17话AB	カレン和カン・ユ-战斗	100
第19话	全灭除第6の使徒以外的敌人	150
第21话	前半部分用カレン、カトル、トロワ说得五飞，后半部分ノイン和ヒルデ的击坠数合计在5以上	200
第22话A	バナ-ジ气力在130以上时和フロンタル战斗	100
第23话A	オット-和マリ-ダ战斗	50
第24话A	ネエル・ア-ガマ到达指定地点后3回合以内ユニコ-ンガンダム和ネエル・ア-ガマ邻接	100
第25话A	ミコノ和カグラ战斗	150
第26话A	ワッ太说得グ-ラ	150
第22话B	ミコノ和カグラ战斗	150
第23话B	シンジ击坠第7の使徒、飞行要塞グ-ル、ゴ-ストファイヤ-V9、ガラダK7、ダブラスM2其中一架	100
第24话B	击坠フロンタル	100
第25话B	击坠マリ-ダ	50
第26话B	タケル说得グ-ラ	150
第28话	ヒビキ和？？？（アンナロッタ）战斗	100
第29话	宗介和ガウルン战斗	50
第30话	由宗介1人独力击坠ガウルン	150
第31话	由キラ和シン独力全灭初期敌人	150
第33话	アムロ参加战斗	50
第34话	龙马、隼人、弁　分别击坠敌人	100
第36话A	バサラ和カグラ战斗	50
第37话A	击坠フロンタル	100
第38话A	バサラ用歌对ケルビム兵造成伤害	50
第40话A	ユニコ-ンガンダム触发发动NT-D的剧情后，バナ-ジ分别和フロンタル、ハマ-ン战斗，并且过关时ダグザ的击坠数在80以上	200
第36话B	さやか、ノリコ分别和ブロッケン战斗	50
第37话B	正太郎说得グ-ラ	50
第38话B	レイ和アンナロッタ战斗	100
第39话B	グ-ラ击坠3架以上敌机	100
第40话B	さやか、ボス分别和ブロッケン战斗	100
第36话C	ゼロ、カレン分别和セイナ战斗	100
第37话C	击坠作为敌人登场的M9D ファルケ	50
第38话C	C.C.和テイタニア战斗	50
第39话C	ゼロ、CC、シャッコ分别和敌人发生战斗	100
第40话C	五飞击坠2架以上敌机	100
第41话	シャア、ハマ-ン分别击坠敌人	50
第42话A	第9话ABボン太くん击坠过3架以上敌机、第17话ABボン太くん击坠过3架以上敌机、这关ボン太くん击坠含ゲイツ在内的2架以上敌机	100
第42话B	第9话ABボン太くん击坠过3架以上敌机、第17话ABボン太くん击坠过3架以上敌机、这关作为敌人的ボスボロット由ボン太くん击坠	100
第43话	ガムリン使用合体攻击“DYNAMITE EXPLOSION”	50
第45话	将ハ-デス的HP削减到50000以下	100
第46话A	カミ-ユ和ギュネイ战斗，ハサウエイ说得クエス	100
第47话A	这关テッサ击坠10架以上敌机	100
第48话A	アムロ已经是ACE机师的情况下这关再击坠2架ジュアッグ	100
第46话B	レイ和アスカ分别击坠2架以上敌机	100
第47话B-1	对话选项选择“3号机と战う”，击坠第9の使徒	100
第48话B-1	キタン、ヨ-コ、ギミ-/ダリ-分别和ASI战斗	100
第47话B-2	ミカゲ登场后，ミコノ、ゼシカ分别和敌人发生战斗	100
第48话B-2	ヒビキ（机体为ジェニオン・ガイ模式）、アドヴェント分别和ガドライト战斗	100
第49话	神话型アクエリオン登场前击坠ミクシィ・グニス触发剧情	100
第50话A	龙马和ハ-デス战斗	100
第51话A	シュレ-ド的击坠数在70以上	300
第52话A	アンディ或MIX和敌人发生战斗、ゼシカ或カグラ和敌人发生战斗、ゼシカ或カグラ和ミカゲ发生战斗	100
第54话A	ロジャ-击坠过敌机中的ビッグオ-、ビッグデュオ、ビッグファウ各1架以上	100
第50话B	在发生シュレ-ド使用“奏圣葬送曲”攻击ミカゲ的剧情发生前，シュレ-ド和敌人发生战斗，剧情发生后シュレ-ド再和敌人发生战斗	300
第51话B	击坠スペ-スロボ7号触发强化剧情后，再由正太郎击坠スペ-スロボ7号过关	100
第52话B	击坠ソ-ラ-アクエリオン前先击坠宇宙魔王	100
第53话B	アマタ和ミカゲ战斗，アルト和ミカゲ战斗	100
第54话B	アンディ或MIX和敌人发生战斗、ゼシカ或カグラ和敌人发生战斗、ゼシカ或カグラ和ミカゲ发生战斗（剧情后）	100
第55话	ロジャ-和ベック战斗、キリコ和カン・ユ-战斗	100
第58话	クエス加入我方（参见后文）	200
第59话	キタン达成ACE机师	1000

if路线

1周目时if路线由if点决定是否开启，if点一共有10个，累积到5个以上时，第49话过关后会出现分支选项，选“运命を受け入れる”为既定路线，选“运命に抗う”就可进入if路线。2周目以后则会自动出现选项，无需累积if点。if点的获得方法为在指定关卡达成特定的条件，下面是所有if点的取得条件：



编号	关卡	条件
if点①	第19话	在敌增援登场前击坠第6の使徒
if点②	第21话	前半段战斗中カレン、カトル、トロワ不攻击五飞，由ヒイロ独力击坠五飞
if点③a	第27话A	ジン和カグラ发生战斗
if点③b	第27话B	ジン和カグラ发生战斗
if点④a	第36话C	刹那或ゼロ说得五飞
if点④b	第37话A	击坠サザビ-
if点④c	第37话B	正太郎说得グ-ラ两次
if点⑤a	第39话B	正太郎对グ-ラ进行援护攻击或グ-ラ对正太郎进行援护攻击，グ-ラ击坠3架以上敌机
if点⑤b	第39话C	キリコ独力击坠テイタニア
if点⑤c	第40话A	ユニコ-ンガンダム触发发动NT-D的剧情后，バナ-ジ分别和フロンタル、ハマ-ン战斗，并且过关时ダグザ的击坠数在80以上
if点⑥	第41话	对话选项选“シャアを信じる”
if点⑦	第43话	正太郎说得グ-ラ
if点⑧	第45话	过关时ギュネイ、クエス、マリ-ダ的击坠数合计在225以上
if点⑨a	第48话A	バナ-ジ击坠ロニ
if点⑨b	第47话B-1	对话选项选择“3号机と战う”
if点⑨c	第47话B-2	ミコノ、ゼシカ分别和敌人发生战斗
if点⑩	第49话	击坠ジェミニア（ガドライト）

隐藏机体&机师

サ-ペント

1. 第21话前半部分カトル、トロワ、カレン分别说得五飞。
2. 第21话后半部分ノイン和ヒルデ的击坠数合计在5以上。
3. 第21话过关后可在D商店购得。

ジュアッグ

1.第48话Aアムロ已经是ACE机师的情况下这关再击坠2架ジュアッグ。
2.第48话A过关后可在D商店购得。

ダグザ

1.第40话Aユニコーンガンダム触发发动NT-D的剧情后，バナージ分别和フロンタル、ハマーン战斗。
2.第40话A过关时ダグザ的击坠数在80以上，过关时加入，2周目以后无条件加入。

ボン太くん

1.第9话A或第9话Bボン太くん击坠3架以上敌机。
2.第17话A或第17话Bボン太くん击坠3架以上敌机。
3.第42话Aボン太くん击坠含ゲイツ在内的2架以上敌机或第42话Bボン太くん击坠击坠作为敌人登场的ボスボロット，过关后入手。

アスカ/マリ

第45话后的分支选“日本に残る”的话，在第46话B后的分支会决定エヴァンゲリオン2号机的驾驶员，选“起动实验を行う”进入第47话B-1驾驶员会改为マリ，选“起动实验を冻结する”进入第47话B-2驾驶员仍然是アスカ。而如果第45话后的分支选“メリダ岛へ行く”的话则会默认为选マリ。

クシャトリヤ

1.第45话过关时ギュネイ、クエス、マリーダ的击坠数合计在225以上
2.第45话后的分支选择“メリダ岛へいく”，第46话A过关后入手。

バイアラン・カスタム

1.第45话后的分支选择“メリダ岛へいく”。
2.第47话A过关时カミーユ、エマ、ファ、カツ的合计击坠数在240以上，并且カミーユ达成ACE机师。
3.满足以上条件的话第48话Aフォウ驾驶バイアラン・カスタム加入，未达成条件时则驾驶リ・ガズィ（BWS）。

GN-XⅣ&コーラサワー

1.第48话Aコーラサワー击坠2架以上敌机。
2.第48话A过关时刹那、ロックオン、ティエリア、アレルヤ、スメラギ的击坠数合计在350以上。
3.第48话A过关时加入，2周目以后无条件加入。

ヤクト・ドーガ&クエス

クエス的加入为点数制，点数的获得方法如下：
・第37话Aハサウエイ对クエス进行说得（只有1次说得机会），在シャア登场前说得点数+2，シャア登场后说得点数+1
・第41话ハサウエイ击坠敌机，点数+1
・第46话Aハサウエイ对クエス进行说得，点数+1
・进入if路线，点数+2

1.第55话过关时点数在3以上（2周目以后无点数限制）。
2.第56话ハサウエイ说得クエス后，再击坠クエス。
3.满足以上两个条件后，第57话作为增援加入。

シュレード

1.进入if路线。
2.第50话B加入。

ジン

1.进入if路线。
2.第54话B过关时加入。

ゼウス神&ゼウス

1.进入if路线。
2.第54话B过关时加入。

隐藏道具

补助GNドライブ

第8话让主角在如图位置待机。



スーパーリペアキット



第28话让主角在如图位置待机。

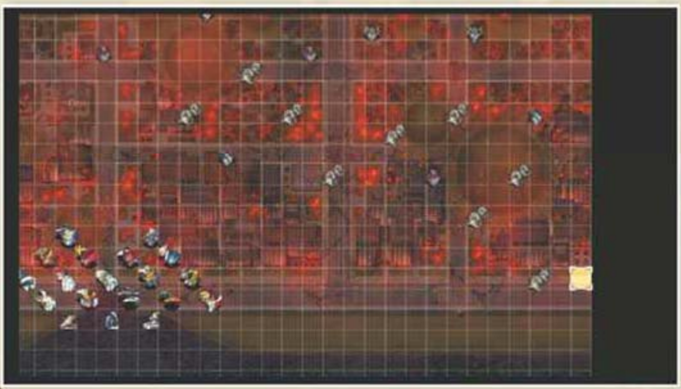
资金50000

第32话让任意单位在如图位置待机。



超合金Z

第45话让甲儿在如图位置待机。



カミナのサングラス

1.第48话B–1**キタン**、**ヨ–コ**、**ギミ–/ダリ–**分别和ASI战斗或第48话B–2**ヒビキ**（机体为**ジェニオン・ガイ**模式）、**アドヴェント**分别和**ガドライト**战斗
2.过关后可在D商店购得。

通关特典

通关后读取通关存档可进行多周目游戏，多周目时可获得以下奖励：
- 资金、Z芯片、PP按比例继承，2周目50%，3周目75%，4周目100%
- 击坠数完全继承
- 强化部件继承，每通关一次增加5个，如2周目5个，3周目10个，4周目15个，以此类推（纹章类强化部件不继承）
- 4周目以后机体和武器开启15段改造
- 4周目以后获得强化部件**セイクリッドア–マ–**、**アサルトブ–スタ–**、**PCMサイト**和**BCHモ–タ–**

全关卡攻略

流程表

话数	名称		
第1话	禁忌という名の希望		
第2话	来たるニュ–・プロブレム・ボ–イ		
第3话	预けられた背中		
第4话	学园都市防卫队		
分支	ハイキングに行く（A路线）	ハイキングに行かない（B路线）	
第5话	未知なる胁威	忍び寄る悪意	
第6话	战云の影	新たなる暗云	
第7话	仕挂けられた罠		
第8话	战うボ–イ・ミ–ツ・ガ–ル		
分支	变质者を追う（A路线）	助っ人を引き受ける（B路线）	
第9话	悲しみのビ–ストマン	やりすぎのウォ–クライ	
分支	宇宙に向かわせる（A路线）	日本に残らせる（B路线）	ミスリルに参加させる（C路线）
第10话	コロニ–动乱	魔王の诱い	ブラック・バトリング
第11话	ユニコ–ンの日	新世纪の序章	战端
第12话	赤い彗星の袭来	みんな、必死に生きている	ビッグバトル
第13话	战乱のプレリュ–ド	他人、そして自分	マ–ティアル
第14话	光と暗の狭间		
第15话	终末を抱いた神话		
第16话	开かれる新世界		
分支	依赖を受ける（A路线）	依赖を受けない（B路线）	
第17话	善意のトレスパス	后の祭のフェスティバル	
第18话	ブラックホ–ルからの使者		
第19话	つながる绊		
第20话	疾るワン・ナイト・スタンド		
第21话	永远の圆舞曲		
分支	ネオ・ジオンの调查に向かう（A路线）	ネオ・ジオンを静观する（B路线）	
第22话	ロンデニオンの邂逅	只眼の转校生	
第23话	次代を担う者	终末を呼ぶもの	
第24话	パラオ急袭	シャアの影	
第25话	NT–D	猛るユニコ–ン	
第26话	魔兽王子、目觉める	暗黑の王子	
第27话	泪の行方	堕ちた巨人	
第28话	暗の诗		
第29话	夏の始まり		
第30话	摇れるイントゥ・ザ・ブル–		
第31话	切り拓かれる运命		
第32话	忘却の雾の中		
第33话	Roger The Negotiator		
第34话	轮回の宇宙		
第35话	灾厄の袭来		
分支	宇宙部队に配置（A路线）	日本部队に配置（B路线）	ミスリル部队に配置（C路线）
第36话	生命の歌声	战场外の忧郁	故乡に舞う风
第37话	フィフス・ルナ攻防战	グ–ラの愿い	战士の资质
第38话	涌きあがれ、いのち	温かな声	心眼
第39话	レア・イグラ–	灯火を集めて	触れ得ざる者
第40话	ラプラスの遗骸	封印されし暗	终わらないデイ・バイ・デイ
第41话	二つの赤い彗星		

话数	名称		
分支	休暇を取る（A路线）	职务に专念する（B路线）	
第42话	女神の来日	仁义なきファンシ–Z	
第43话	奈落への入口		
第44话	神と悪魔と人		
第45话	暗黑の神ミケ–ネ		
分支	メリダ岛へ行く（A路线）	日本に残る（B路线）	
第46话	残された时间	成功率0.0001%	
分支	无	起动实验を行う（B路线1）	起动实验を冻结する（B路线2）
第47话	大西洋の死斗	生命の选择	アタリとハズレ
第48话	重力の井户の底で	禁断の领域	再来する绝望
第49话	开かれる扉		
分支	运命を受け入れる（A路线）	运命に抗う（B路线）	
第50话	神杀しの魔神	ephemera	
第51话	神话センリツ	决战！ブラックホ–ル！	
第52话	1万2000年の爱	暗と阴と暗黑と	
第53话	暗黑の理	永远という幻想	
第54话	The Show Must Go On	光の斗神Z	
第55话	飞べ、宇宙へ		
第56话	シャア・アズナブルの真实		
第57话	BEYOND THE TIME		
第58话	いがみ合う双子		
第59话	决战の银河		
最终话	天の光は全て星		
Epilogue	动き出す刻、そして……		



关卡要点

第1话 禁忌という名の希望

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 主角被击坠 2. 我方任一单位被击坠（我方增援后）

SR点获得条件

3回合以内全灭初期敌人

可获得道具

名称	对应敌机
リペアキット	？？？

攻略要点 初期的敌人很弱，让主角机上前积极反击，3回合内全灭它们不成问题。全灭初期敌人后双方增援登场，敌人里只有一架机体较强，无法一击击破，可以先从击坠其他较弱的杂兵累积Combo，最后再将其击破。





第2话 来たるニュ－・プロブレム・ボ－イ

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方任一单位被击坠 2. 我方战舰被击坠（我方增援后） 3. 主角、マオ、クルツ、宗介任一被击坠（我方增援后）
SR点获得条件	3 回合以内击坠 5 架敌机

可获得道具	
名称	对应敌机
トライデント焼き	アクシオ・バ－グラ－

攻略要点 SR点获得条件并不难，让三架M9负责东面的敌机，主角机、铁人28号和ブラックオックス则负责北面的敌机，基本第2回合就能达成。达成SR点获得条件后敌我方增援登场，不过敌人也是杂兵级别，全力进攻即可。

第3话 预けられた背中

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方任一单位被击坠 2. 我方战舰被击坠（全灭初期敌人后）
SR点获得条件	全灭敌人前至少用一次极限突破
可获得道具	无

攻略要点 多用分散攻击，很快就能使双机TT达到最大，接着对任一敌人使用极限突破就可完成SR点获得条件。除了极限突破外，用TT槽发动的双机指令也有着许多有利的效果，善加利用对攻关有不小的帮助。全灭敌人后，我方进军方向的后方会出现一波敌增援，由于援军体型小再加上处于森林地形中，回避率有一定上升，有精神“集中”的机师就不用吝啬了。这关过关后D商店就会开启，第一次进入D商店可获得1000Z的奖励。



第4话 学园都市防卫队

胜利条件	1. 救出人质前不能攻击 2. 敌全灭（我方增援后）
败北条件	1. 我方任一单位被击坠 2. 我方攻击或反击敌机 3. 我方战舰被击坠（我方增援后） 4. 主角被击坠（我方增援后）
SR点获得条件	击坠飞行要塞グ－ル

可获得道具	
名称	对应敌机
チョバムア－マ－	グロゴスG5

攻略要点 一开始不能攻击与反击敌人，否则会Game Over，全力后退自保就好，到第三回合我方增援登场后限制才会解除。敌方杂兵的HP很高，不过最大射程只有4格，用4格以上的武器来打会比较轻松。SR点的目标飞行要塞グ－ル会在HP低于6000以下时撤退，打到接近6000时，就用マジンガ－Z使用极限突破再配合援护攻击击破吧，另外让ビュ－ナスA和飞行要塞グ－ル战斗后的话，过关进入D商店可获得100Z的奖励。

过关后有分支选择，选择“ハイキングに行く”进入分支A，选择“ハイキングに行かない”进入分支B。

第5话A 未知なる胁威

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 主角机被击坠 2. 敌机到达地图边缘 3. 我方战舰被击坠（我方增援后）
SR点获得条件	不让敌机越过地图边缘前的白线过关

可获得道具	
名称	对应敌机
プロペラントタンク	ブランチロボ２号

攻略要点 这关需要阻止敌人到达地图东侧，虽然开始只有主角一架机，不过第二回合我方大部队就会登场。敌机中有少部分会无视我方优先突破，只要先把这些敌机消灭就可保证SR点不失。第三回合敌我方增援出现，敌增援中的小型圆盘HP不多，是拿来累积TT的不二之选，等TT满了后就活用双机指令或极限突破消灭其他敌人。

第5话B 忍び寄る悪意

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 主角被击坠 2. 我方任一单位被击坠（我方第一次增援后） 3. 我方战舰被击坠（我方第二次增援后）
SR点获得条件	4 回合以内全灭初期敌人

可获得道具	
名称	对应敌机
マグネットコ－ティング	ヤクト・ド－ガ

攻略要点 开始我方只有主角机，第二回合或击破敌方两个以上小队后我方有少量增援前来助战，由于SR点有4回合的限制，要多用复数行动以及积极反击来歼敌。达成SR点条件或



到达第五回合敌方追加一批增援，而我方的大部队也会赶到，敌增援里的ギュネイ的机体回避率很高，得加了精神“必中”或“集中”来打。另外让カミ－ユ和ギュネイ战斗过的话，过关后进入D商店可获得100Z的奖励。

第6话A 战云の影

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠
SR点获得条件	同一回合击破敌人 5 个小队

可获得道具	
名称	对应敌机
マグネットコ－ティング	ヤクト・ド－ガ

攻略要点 SR点要求一回合内击破5个敌方小队，推荐用一开始的ガザC来达成，第一回合先在离它们7格远的地方待机，第二回等它们靠近后就全军上去歼灭之。击破5个敌方小队后敌增援登场，其中的ヤクト・ド－ガ回避率相当高，最好加上必中和感应精神来打。

第6话B 新たなる暗云

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方任一单位被击坠 2. 我方战舰被击坠（我方增援后）
SR点获得条件	6 回合以合过关

可获得道具	
名称	对应敌机
プロペラントタンク	ブランチロボ２号

攻略要点 一开始我方只有铁人28号和ブラックオックス，击破敌方两个小队或第三回合敌我方增援登场，由于需要6回合过关，要让我方大部队尽快往上赶，以击破距离较远的敌人。增援登场后的下回合或再击破敌方1个小队后，敌我方还会追加一次增援，注意这次我方增援的トゥアハ－・デ・ダナン只是暂时参战，推荐让其负责削减敌人的HP，击破还是留给我方正式部队。

第7话 仕挂けられた罠

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 主角机被击坠
SR点获得条件	4 回合以内敌全灭

可获得道具	
名称	对应敌机
精密照准レンズ	スコ－プドッグ
スラスタ－モジュ－ル	ファッティ－

攻略要点 这关敌人一开始会按兵不动，所以如要达成SR点获得条件就得由我方主动出击。建议把部队分成两组，分别往南和东移动，最

后在东南面汇合，只要边走边打，4回合全灭敌人不成问题，如果怕来不及的话还可以多利用双机指令里的复数行动。

第8话 战うボーイ・ミーツ・ガール

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. キリコ被击坠 2. 我方战舰被击坠（我方增援后） 3. 宗介被击坠（宗介和キリコ增援后）
SR点获得条件	
特定机师击坠 5 架敌机	

可获得道具

名称	对应敌机 / 方法
补助 GN ドライブ	参见隐藏要素部分
カートリッジ	アクシオ・バーグラー
アドレナリンアンプル	プラン 1056 コダール

攻略要点 SR点条件只需任意一位机师击坠5架敌机即可，推荐让一开始就以一敌多的キリコ来达成，当消灭4个杂兵后，他会暂时离场，同时敌我方增援出现，然后在增援登场后的第二回合和宗介一起再次登场，这时只要再让他击坠1架敌机就能获得SR点。敌人中的ガウルン非常难缠，不仅回避率很高，而且机体还有防护罩，推荐用极限突破加上各种提升命中的精神来打，另外如果让宗介击坠ガウルン的话进入D商店可获得100Z的奖励。这关还有一个隐藏在地图上的强化部件，获得方法可参考之前的隐藏要素部分。

过关后有分支选择，选择“変质者を追う”进入分支A，选择“助つ人を引き受ける”进入分支B。

第9话A 悲しみのビーストマン

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. ボン太くん被击坠 2. ボン太くん或龙马被击坠（龙马增援后） 3. 我方战舰被击坠（我方战舰增援后）
SR点获得条件	
3 回合以内全灭初期敌人	

可获得道具

名称	对应敌机
郁绘のおやつ	メズ

攻略要点 这关前半部分只有一开始的ボン太くん和第二回合登场的龙马，所以要尽快让两人接近敌机，并利用反击来迎敌，这样才有可能在3回合内完成SR点获得条件。全灭初期敌人后敌我方增援登场，由于敌人都是杂兵而且没有时间限制，让两人和大部队合流后即可慢慢料理。另外让ボン太くん击破3架以上敌机的话，可满足其加入的条件一。

这关过后有分支选择，选择“宇宙に向かわせる”进入分支A，选择“日本に残らせる”进入分支B，选择“ミスリルに参加させる”进入分支C。



第9话B やりすぎのウォークライ

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. ボン太くん被击坠 2. 我方任一单位被击坠（我方增援后） 3. 我方战舰被击坠（敌方增援后） 4. ボン太くん或龙马被击坠（敌方增援后）
SR点获得条件	
3 回合以内击坠 6 架敌机	

可获得道具

名称	对应敌机
郁绘のおやつ	アクシオ・バーグラー

攻略要点 开始我方只有ボン太くん一架机，不过其实力不弱，算好射程积极反击即可。击坠敌方两架机或第二回合龙马在地图左边出现，加上他的帮忙，要达成SR条件并不难。击破6架敌机或者第四回合敌我方大部队登场，由于没了回合限制，让两边先合流后再清场也不迟。另外让ボン太くん击破3架以上敌机的话，可满足其加入的条件一。

这关过后有分支选择，选择“宇宙に向かわせる”进入分支A，选择“日本に残らせる”进入分支B，选择“ミスリルに参加させる”进入分支C。

第10话A コロニー动乱

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠サーペント（全灭初期敌人后）
败北条件	1. ヒイロ被击坠 2. 我方战舰被击坠（我方增援后） 3. ヒイロ或刹那被击坠（我方增援后）
SR点获得条件	
在敌人到达指定区域前全灭初期敌人	

可获得道具

名称	对应敌机
ブースター	サーペント

攻略要点 SR点需要阻止初期的敌人到达指定区域，第一回合先让ヒイロ往右移动，第二回合我方增援登场，让有加速和移动力高的两个小队去支援ヒイロ，剩下的小队和母舰一起拦截上方的敌人。全灭初期敌人后有一次敌增援，注意击坠サーペント就会过关，如果想要资金和经验的话记得把它留到最后。

第10话B 魔王の诱い

胜利条件	1. 击坠グール 2. 敌全灭（第 5 回合开始或击败グール）
败北条件	1. 我方任一单位被击坠 2. 我方战舰被击坠
SR点获得条件	
4 回合以内击坠グール	

可获得道具

名称	对应敌机
チョバムアーマー	ダイダロス
ブースター	スペースロボ 1 号

攻略要点 一开始我方只有タケル的小队，击坠敌方两个小队或第二回合我方增援于地图左侧登场，由于第五回合グール就会撤退，要获得SR点得多用加速精神或复数行动来赶路，这样才能在4回合内击坠他。完成SR点条件或到达第五回合后，敌方增援在地图下方的海上出现，这批敌人攻击力不低，建议利用建筑物来迎击，将敌人全灭后就可过关。

第10话C ブラック・バトリング

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方任一单位被击坠 2. キリコ被击坠（我方增援后） 3. 我方战舰被击坠（我方增援后）
SR点获得条件	
5 回合以内全灭初期敌人，同时我方任一机师击坠 6 架以上敌机	

可获得道具

名称	对应敌机
マグネットコーティング	ファッティー

攻略要点 初期敌人只有12架，也就是要有一人得击破一半的敌机，所以击坠数要分配好，最好的方法就是让一架主力机体加了“集中”后冲进敌阵反击。全灭初期敌人后敌我方增援登场，敌人都是杂兵，让我方的两队人马合流后一起攻下去，很快就能全灭敌人过关。



第11话A ユニコーンの日

胜利条件	1. 击坠クシャトリヤ 2. 迎来第七回合（バナージ增援后）
败北条件	1. シン被击坠 2. バナージ被击坠（バナージ增援后） 3. 我方战舰被击坠（我方战舰增援后）
SR点获得条件	
6 回合以内击坠クシャトリヤ	

可获得道具

名称
无

攻略要点 要拿这关的SR点并不难，第二回合我方大部队就会赶到，敌方增援只有第三回合的ハマーン，而第四回合我方还有バナージ作为增援登场，战力和时间都可以说非常充裕的，尽量多击坠敌机赚资金和经验值吧。这关虽然没有强化部件，不过如果能击坠ハマーン，过关后进入D商店会有200Z的奖励，但她的实力很强，而且由于第七回合就会过关，有一定的难度，下面简单说一下打法。

出战前要对主角机进行改造，武器和EN得改满，其他能力也最好有5段以上的改造，至少拿到5段的改造奖励，然后再装上提升气力的强化部件。关卡中当主角机登场后直接往南面推进，一边击坠敌机提升气力一边调整站位，确定ハマーン移动过来后最强武器能使用并在射程内，这两个条件都满足后，就可以让其他机体利用主角机最强武器的援护攻击来打了，由于主要的伤害来源都是主角机，所以一定要给主角加上必中，这样两次援护攻击再加上自己的一次攻击，一回合下来可以打掉她大半的HP，两回合内就能将其解决。

第11话B 新世纪の序章

胜利条件	1. 击坠第 4 の使徒
败北条件	1. 第 4 の使徒到达指定地点 2. 我方战舰被击坠
SR点获得条件	1. 击坠第 4 の使徒 2. エヴァンゲリオン初号机登场后 3 回合以内击坠第 4 の使徒（エヴァンゲリオン初号机登场后）
可获得道具	无

攻略要点 由于第4の使徒在エヴァンゲリオン初号机登场前每回合都会使用“铁壁”，现阶段基本对它造成不了伤害，建议先和其一起北上。和第4の使徒发生战斗或者迎来第二回合敌方援军登场，击破敌援军3个以上小队或第四回合会发生剧情，エヴァンゲリオン初号机登场，并且第4の使徒也会移动到初号机附近，由于初号机势单力薄，最好专心回避或防御，等我方大部分消灭杂兵攒够TT后，再用极限突破加必杀技击破使徒。使徒被击破后敌方增援也会撤退，想要资金和经验值的话得抓紧，如果能击破ガラダK7和ダグラスM2，过关后进入D商店可获得200Z的奖励。

第11话C 战端

胜利条件	1. 将エクルビス的 HP 削减到 10000 以下 2. 敌全灭（我方增援后）
败北条件	1. キリコ被击坠 2. 我方战舰被击坠（我方增援后）
SR点获得条件	4 回合以内击坠ファッティー（カン・ユー）后再击坠エクルビス
可获得道具	无

攻略要点 这关キリコ是剧情角色，会先于大部队出战，不过可以让一架机和其组队，建议有集中+的宗介，这样前期会轻松一些。击坠ファッティー、迎来第三回合或エクルビス的HP降至70%以下时敌我双方的大部队登场。SR点的两个目标里，ファッティー很好击坠，关键在于エクルビス，它会在HP低于10000以下时撤退，得将其HP削减到接近10000时，再用极限突破结合援护攻击击破。用キリコ击破エクルビス的话，过关后进入D商店可获得200Z的奖励。

第12话A 赤い彗星の袭来

胜利条件	1. 将シナンジュ的 HP 削减到 20000 以下
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. バナ－ジ或リディ被击坠（バナ－ジ和リディ增援后） 3. バナ－ジ被击坠（リディ撤退后）
SR点获得条件	5 回合以内全灭シナンジュ以外的敌人后再完成胜利条件
可获得道具	

名称	对应敌机
マグネットコ－ティング	ギラ・ズ－ル（アンジェロ）

攻略要点 第二回合或和シナンジュ战斗后バナ－ジ的小队登场，由于シナンジュ只会盯着バナ－ジ的小队打，其他小队可没有顾虑地清理杂兵。到第四回合虽然リディ会撤退，但我方迎来新的增援，同时增援与バナ－ジ的气力加30，战斗力增强不少，利用这个优势把剩下的杂兵清理完后就完成胜利条件吧。

第12话B みんあ、必死に生きている

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 敌人进入指定区域 2. 我方战舰被击坠 3. 赤木被击坠
SR点获得条件	4 回合以内过关
可获得道具	无

攻略要点 这关需要阻止敌人入侵指定区域，SR点的关键在于一开始就需要积极进攻，优先消灭突围的敌人。另外注意敌人有HP回复能力，要集中火力逐个击破，不留下残血的给其有回复的机会。第三回合或击破两架敌机后双方都有增援，接着消灭完剩下的敌人就能过关。



第12话C ビッグバトル

胜利条件	1. 击坠地上战舰 2. 击坠エクルビス（完成胜利条件 1 后）
败北条件	1. キリコ或主角被击坠 2. 我方战舰被击坠（完成胜利条件 1 后）
SR点获得条件	4 回合以内击坠敌方 8 个以上小队后再击坠地上战舰
可获得道具	

名称	对应敌机
チョバムア－マ－	地上战舰
ブ－スタ－	エクルビス

攻略要点 关卡一开始就是两军的正面交锋，先完成打8队杂兵的目标，等气力和TT都累积了差不多后，就用极限突破集火地上战舰将其击破。完成SR点条件后双方增援登场，由于没有了回合限制，可以先重整队伍再消灭剩余的敌人。

第13话A 战乱のプレリュ－ド

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠アルトロンガンダム（敌方增援后）
败北条件	1. 我方任一单位被击坠 2. 我方战舰被击坠（我方战舰登场后） 3. ヒイロ或主角任一被击坠（敌方增援后）
SR点获得条件	初期敌机都由我方击坠
可获得道具	

名称	对应敌机
チョバムア－マ－	アルトロンガンダム

攻略要点 初期的敌人分为两个势力，如果这两方交战导致有一方的机体被击坠都无法获得SR点，所以一开始就要让ブレイヴ作为主机体上前吸引火力，以免敌人互相攻击。第二回合或击坠敌方1个小队后我方大部队登场，这个阶段要注意我方回合结束和反击时都不要留下残血的敌人，要反击也得避免反击先行动的ネオ・ジオン军，以免被后行动的连邦军击坠，所以最好先收拾完连邦军再对付ネオ・ジオン军。全灭初期敌机后敌我方增援出现，接着再击坠敌方两个小队或和アルトロンガンダム交战的话敌方还会追加一批增援，同时我方的ヒイロ和デュオ都换上了新的机体，这里就没有难点了，清理完杂兵后再击坠アルトロンガンダム过关吧。

第13话B 他人、そして自分

胜利条件	1. 击坠第 5 の使徒
败北条件	1. シンジ被击坠 2. シンジ或レイ被击坠（エヴァンゲリオン零号机登场后） 3. エヴァンゲリオン零号机登场后经过 6 回合 4. 我方战舰被击坠（我方战舰登场后）
SR点获得条件	全灭其他敌人后再击坠第 5 の使徒，并且不能让第 5 の使徒击坠任意一架？？？
可获得道具	

名称	对应敌机
マグネットコ－ティング	？？？

攻略要点 一开始是初号机和使徒的单挑，第二回合或使徒的HP降到90%以下时两架机会因剧情移动到地图右上方。第三回合或使徒的HP降到80%以下时第三方势力于地图右下登场，而我方也有エヴァンゲリオン零号机作为增援。第五回合、使徒的HP降到70%以下或击坠第三方势力1个小队后，我方大部队也在地图左上出现，由于SR条件不能让使徒击坠第三方势力的机体，大部队要尽快上前吸引火力，并优先击破离使徒近的第三方势力机体。

第13话C マ－ティアル

胜利条件	1. 敌全灭 2. 迎来第七回合
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. キリコ被击坠（我方增援后）
SR点获得条件	5 回合以内击坠プラン 1056 ゴダ－ル或オ－デルバックラ－
可获得道具	无

攻略要点 SR点的目标包括一开始的プラン1056 ゴダ－ル和第二回合作为敌增援出现的オ－デルバックラ－，由于两架机都身上都没道具，HP少的プラン1056 ゴダ－ル要相对简单一些。第三回合或和オ－デルバックラ－发生战斗后敌方还会追加一批敌人，由于第七回合会自动过关，要资金和经验值得抓紧时间。



第14话 光と暗の狭间

胜利条件	1. 敌全灭 2. 将アンゲロイ GEM（アンナロッタ）的 HP 削减到 8000 以下（敌方增援后）
败北条件	1. 主角被击坠 2. 主角或カレン被击坠（我方增援后） 3. 我方战舰被击坠（我方增援后）

SR点获得条件

第四回合我方行动阶段内击破敌人 10 个小队

可获得道具

名称	对应敌机
A－アダプタ－	アンゲロイ GEM（兵士）
ランドモジュ－ル	アンゲロイ GEM（アンナロッタ）

攻略要点 开始只有主角一人，可以先对付周围的敌机，等第三回合我方大部队登场后再一起攻下去，只要中间不耽误，SR点是不会有问题的。击破敌人10个小队后会追加一批增援，这批敌人的能力稍强，得小心对应，其中的BOSS机在HP低于8000以下时会撤退，推荐打到接近8000时用大招加援护攻击击破，以获得其身上的强化部件和过关后进入D商店的150Z奖励。

第15话 终末を抱いた神话

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. アマタ被击坠（我方增援后）

SR点获得条件

3 回合以内击坠ミスラ・グニス

可获得道具

名称	对应敌机
アドレナリンアンプル	ミスラ・グニス
スクリュ－モジュ－ル	バルガス V5

攻略要点 Hard难度下ミスラ・グニス的HP有41050，再加上位置比较远和有回合限制，一开场我们就得必须全力往南移动，争取第三回合接近并集中攻击，这样才能在3回合内将其击坠。第二回合敌人会追加一批增援，而我方有アマタ作为增援登场，目前アマタ的机体还没什么像样的武器，建议让他往上移动，引ミスラ・グニス往我方大部队靠近，为SR点争取时间。

第16话 开かれる新世界

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. アマタ被击坠 3. アマタ或桂被击坠（我方增援后）

SR点获得条件

5 回合内在同一回合里击坠ミスラ・グニス和ラディウス・グニス

可获得道具

名称	对应敌机
フライトモジュ－ル	ミスラ・グニス
精密照准レンズ	ラディウス・グニス

攻略要点 SR点要求5回合内的同一回合里击坠两架BOSS机，ミスラ・グニス还好，会追着アマタ打，用アマタ将其引到我方大部队附近，另一个ラディウス・グニス是不会主动出击的，关卡一开始就得派主力的几个小队往北进军，为击坠ラディウス・グニス做准备。第



三回合敌我方增援登场，敌增援里的机动兵队バジュラ的HP不多，很适合拿来提升契合槽，等气力和契合槽都累积得差不多后，就用极限突破等一回合内击坠两架BOSS机。这关过关后有分支，选择“依赖を受ける”进入分支A，选择“依赖を受けない”进入分支B。

第17话A 善意のトレスパス

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方任一单位被击坠 2. 我方战舰被击坠（我方增援后） 3. 主角或ボン太くん被击坠（我方增援后）

SR点获得条件

4 回合以内敌全灭

可获得道具

名称	对应敌机
リペアキット	エクルビス
郁绘のおやつ	アクシオ・バ－グラ－
プロペラトタンク	アクシオ・バ－グラ－

攻略要点 开始只有主角和ボン太くん的小队，虽然切换成培养过的主角会轻松一些，不过如果想达成ボン太くん的加入条件的话，记得要让其击坠3架以上敌机。当消灭了敌人2个小队或第二回合时我方大部队登场，推荐兵分两路，一路支援主角的小队，一路往上推进，消灭北面的敌人，这样4回合内敌全灭的SR点条件很容易达成。另外敌人中的カン・ユ－如果让カレン和其发生战斗的话，这样过关后进入D商店可获得100Z的奖励。

第17话B 后の祭のフェスティバル

胜利条件	1. 击坠 6 架以上敌机 2. 击坠 M6 ブッシュネル（赤城） 3. 到达敌方的指定地点 4. 敌全灭（敌方增援后）
败北条件	1. 我方任一单位被击坠 2. 练马 RD 到达我方的指定地点 3. 我方战舰被击坠（我方战舰登场后） 4. 赤木或ボン太くん被击坠（我方战舰登场后）

SR点获得条件

4 回合以内击坠 5 架敌机后再击坠赤城

可获得道具

名称	对应敌机
郁绘のおやつ	アクシオ・バ－グラ－
プロペラントタンク	アクシオ・バ－グラ－
リペアキット	エクルビス（カン・ユ－）

攻略要点 一开始由于击坠6架敌机就会达成初期胜利目标，拿SR点的时候要注意。完成初期的胜利目标或SR条件后敌增援登场，再下一回合我方大部队也会赶到，全军压上很快就能全灭敌人过关。另外这关有两个隐藏要素，一是ボン太くん的加入条件之一，需要其击坠3架以上的敌机；二是让カレン和カン・ユ－发生战斗的话，过关后进入D商店可获得100Z的奖励。

第18话 ブラックホールからの使者

胜利条件	1. 击坠巨大圆盘 2. 敌全灭（完成胜利条件 1 后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠

SR点获得条件

ブラックオックス被击坠前击坠巨大圆盘

可获得道具

名称	对应敌机
スラスタ－モジュ－ル	巨大圆盘

攻略要点 这关ブラックオックス作为NPC出战，由于它会自主行动，为了不让它一个劲地往敌阵冲导致被击坠，最好每回合结束前都留1个残血的杂兵在它附近，这样它就会优先攻击残血的杂兵，这样拿起SR点来会比较轻松。击坠巨大圆盘后敌我方增援登场，同时ブラックオックス也会变为可控制单位，接着只要全灭剩下的敌人就能过关。

第19话 つながる绊

胜利条件	1. 迎来第五回合 2. 击坠第 6 の使徒 3. 全灭第 6 の使徒外的所有敌人（完成胜利条件 1 或 2 后） 4. 敌增援登场后经过 4 个回合（完成胜利条件 1 或 2 后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. シンジ、レイ、アマタ、主角任一被击坠

SR点获得条件

4 回合以内将第 6 の使徒的 HP 削减到 20000 以下

可获得道具

名称	对应敌机
ランカのディスク	ラディウス・グニス

攻略要点 开始的敌人只有第6の使徒一个，它在每次敌方回合开始时都会随机对我方4个小队进行攻击，遭到攻击的小队强制扣除30%的HP，而且它还有14格射程的ALL武器，因此当进入其射程时要注意HP残量不能太低，以免遭到连续攻击而被击坠。SR点方面，使徒的护罩会使3500以下的攻击无效，由于没有杂兵提升气力，推荐用一些气力要求不高的高威力武器或有バリア贯通效果的武器来打，另外用精神脱力将其气力将到100以下可令护罩无效，不过它的气力提升很快，基本打不了几下护罩就会恢复，长远之计还是得靠攻击力高的武器来削减其HP。

获得SR点后是等到第五回合或击坠使徒都就看个人了，击坠的话可获得进入if路线的点数。无论击坠使徒还是迎来第五回合，使徒的HP都会全回复，并且地图西北和东南面会出现敌增援，胜利条件同时也会变更为全灭敌增援或敌增援登场后经过4个回合，有实力全灭敌增援过关的话可以在D商店获得150Z的奖励。



第20话 疾るワン・ナイト・スタンド

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠ベヘモス（敌方增援后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 赤木或カレン被击坠 3. 赤木或ヒイロ被击坠（敌方增援后）
SR点获得条件	
3 回合我方行动阶段内全灭初期敌人	
可获得道具	
名称	对应敌机
バリア・フィ－ルド	Zy-98 シャドウ（セイナ）
ランド モジュ－ル	ベヘモス

攻略要点 初期的敌人被攻击时会防御，不过都很弱，TT槽满了后不妨多用复数行动来加快击破速度，争取尽快全灭敌人获得SR点。全灭初期敌人后敌我方增援登场，BOSS机ベヘモス的HP很多，而且还有护罩会减免2500的伤害，尽量多用极限突破或有バリア贯通效果的武器来打，另外击坠敌人中的セイナ会使BOSS机体的HP回复，所以在击坠セイナ前最好不要攻击BOSS机，以免做无用功。

第21话 永远の圆舞曲

胜利条件	前半 1. 击坠五飞 后半 1.5 回合以内敌全灭 2.5 回合以内ヒイロ到达指定区域
败北条件	前半 1. 我方任一单位被击坠 后半 1. 我方战舰被击坠 2. ヒイロ、カレン、カトル、トロワ任一被击坠 3. 迎来第六回合
SR点获得条件	
后半 5 回合以内全灭サ－ペント	
可获得道具	
名称	对应敌机
スラスタ－モジュ－ル	アルトロンガンダム
スナイパ－キット	ギラ・ズ－ル（アンジェロ）
高性能レ－ダ－	ヤクト・ド－ガ

攻略要点 这关分为两个部分，第一部分开始是ヒイロ和五飞的单挑，不过只要两人一交战双方增援就会登场，敌增援都是杂兵，相比初期气力就是130加SP全满的我方来说简直是小菜一碟，可以把杂兵消灭完再击坠五飞，赚点资金和经验值。注意这里有两个隐藏要素，一是カレン、カトル、トロワ不攻击五飞，由ヒイロ独力击破五飞，这样可获得if点；二是カレン、カトル、トロワ三人对五飞进行说得，然后第二部分ノイン和ヒルデ的击坠数合计在5以上，这样过关后进入D商店可获得200Z的奖励，并且能购入隐藏机体サ－ペント。

第二部分有两个胜利条件，但如果要获得SR点就只能选择全灭初期的サ－ペント部队，サ－ペント的数量不少而且不会移动，得用复数行动来加快歼敌效率，另外ウイングガンダムゼロ和红莲圣天八极式地图武器也可以派不小的用场。第二回合我方大部队的初始出击位置上会出现敌增援，其中两架ACE机身上都有强



化部件，不过要注意的是达成SR点获得条件后这批敌人也会撤退，推荐留下一小部分战力专门负责对付它们。

这关过关后有分支选项，选择“ネオ・ジオンの调查に向かう”进入分支A，选择“ネオ・ジオンを静观する”进入分支B。

第22话A ロンデニオンの邂逅

胜利条件	1. 敌全灭 2. 迎来第五回合
败北条件	1. 我方战舰被击坠
SR点获得条件	
4 回合以内敌全灭	
可获得道具	
无	

攻略要点 这关敌人的先锋是シナンジュ，它的能力很强，在我方还不够气力使用强力武器的阶段是一个棘手的对手，因此最好先无视它，把它后面的杂兵清了再说，等有了气力后集中火力一口气击破。另外バナ－ジ气力在130以上时和シナンジュ发生战斗并没被击破的话，过关后进入D商店可获得100Z的奖励。

第22话B 只眼の转校生

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠
SR点获得条件	
3 回合内击坠 20 架以上敌机后再击坠ミスラ・グニス	
可获得道具	
无	

攻略要点 拿SR点只有3回合，时间非常紧迫，一开始就要全力进攻，多用反击来歼敌，等有了TT后，再用复数行动来加快效率，最后集火ミスラ・グニス，另外让アクエリオンEVOL的ミコノ和ミスラ・グニス发生战斗的话，过关后进入D商店可获得150Z的奖励。击坠ミスラ・グニス或第四回合敌方增援登场，接下来全灭剩下的敌人就可过关。

第23话A 次代を担う者

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. バナ－ジ或カミ－ユ被击坠
SR点获得条件	
4 回合内在同一回合里击坠ヤクト・ド－ガ（ギュネイ）、ギラ・ズ－ル（アンジェロ）、クシャトリヤ、ヤクト・ド－ガ（クエス）	
可获得道具	
名称	对应敌机
スラスタ－モジュ－ル	クシャトリヤ

攻略要点 敌人的4架ACE机里，ヤクト・ド－ガ和ギラ・ズ－ル会优先攻击バナ－ジ，クシャトリヤ则优先攻击母舰ネエル・ア－ガマ，要注意保护好这两个目标，以防Game Over，不过クシャトリヤ和ネエル・ア－ガマ发生过战斗的话，过关后进入D商店可获得50Z的奖励，所以被攻击一次也无妨。同时我们也可以利用敌人会攻击特定目标这一点，前三回合先将包括クエス在内的4个ACE集中起来削减HP，然后在第四回合里一口气击破，以完成SR点获得条件。击坠クエス后我方有ハサウェイ作为增援登场，而击坠ギュネイ后バナ－ジ脱离，由カミ－ユ和ハサウェイ组成一队，不过他们的机体很弱，还是全力自保为好，另外完成SR点条件后地图西北会追加一批敌增援。

第23话B 终末を呼ぶもの

胜利条件	1. 击坠第 7 の使徒 2. 敌全灭（敌方增援后）
败北条件	我方任一单位被击坠
SR点获得条件	
3 回合以内击坠第 7 の使徒	
可获得道具	
名称	对应敌机
ハイブリッドア－マ－	飞行要塞グ－ル（ブロッケン）

攻略要点 我方一开始只有エヴァンゲリオン初号机、エヴァンゲリオン零号机（改）、アクエリオンEVOL和ドラゴンズハイヴ，第二回合エヴァンゲリオン2号机也会加入战局，EVA系机体的格斗武器是可以无视使徒的护罩的，再配合アクエリオンEVOL的无限拳，3回合内击破使徒不成问题。完成初期胜利条件后敌方增援登场，击破敌增援4架机或敌增援登场的下回合，トゥアハー・デ・ダナン作为我方增援在地图右侧出现，由于它和敌人离得比较，得小心别被围攻。再下回合我方大部队赶到，和之前的部队合流后就全力进攻吧。另外这关敌人里的第7の使徒、飞行要塞グ－ル、ゴ－ストファイヤ－V9、ガラダK7和ダブラスM2，只要エヴァンゲリオン初号机击坠过以上的任何一个，过关后进入D商店可获得100Z的奖励。

第24话A パラオ急袭

胜利条件	1.4 回合以内ネエル・ア－ガマ到达指定区域 2. ユニコ－ン和ネエル・ア－ガマ邻接（完成胜利条件 1 后）
败北条件	1. 迎来第五回合 2. ユニコ－ン被击坠（完成胜利条件 1 后）
SR点获得条件	
3 回合以内全灭初期敌人	
可获得道具	
名称	对应敌机
A-アダプタ－	プラン 1056 コダ－ル
Fボンバ－のディスク	Zy-98 シャドウ

攻略要点 这关需要让ネエル・ア－ガマ在4回合内到达区域，ネエル・ア－ガマ的移动力为6格，只要中途不停顿，是刚好来得及的。SR点获得条件是3回合内全灭初期敌人，初期敌人的机体都很弱，主力机体的ALL武器基本都能一枪消灭一队，怕时间不够的话可以活用复数行动和地图武器。完成胜利条件1后敌我方增援登场，接着只要让ユニコ－ン和ネエル・ア－ガマ邻接就能过关，如果ユニコ－ン能在登场3回合内达成胜利条件，过关后进入D商店可获得100Z奖励。

第24话B シャアの影

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. カミ－ユ或バナ－ジ被击坠

SR点获得条件

击坠ギラ・ズ－ル（アンジエロ）和ギラ・ド－ガ（レズン）后再击坠全部的ドライセン

可获得道具

名称	对应敌机
A-アダプタ－	ギラ・ド－ガ（レズン）
Fボンバ－のディスク	Zy-98 シャドウ

攻略要点 由于几架ドライセン会往地图的南面撤退，只要其中一架撤退SR点就不保了，所以首要目标就是消灭它们，等打到还剩一架ドライセン的时候，就用4架机将其围起来让其无法移动，然后再慢慢对付其他敌人。除了ギラ・ズ－ル和ギラ・ド－ガ是必须要击破的外，如果在达成SR点前把シナンジュ也击坠，过关后进入D商店可获得100Z的奖励。等把目标的敌人都消灭完，再击坠剩余的那架ドライセン获得SR点。达成SR点或ドライセン全部撤退后，地图左上会追加一批敌人，全灭即可过关。



第25话A NT-D

胜利条件	1. 击坠クシャトリヤ 2. 击坠ニコ－ンガンダム和ミスラ・グニス（完成胜利条件 1 后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. カミ－ユ或バナ－ジ被击坠 3. カミ－ユ被击坠（完成胜利条件 1 后）

SR点获得条件

4 回合以内全灭除クシャトリヤ以外的敌人后再将其击坠

可获得道具

名称	对应敌机
补助 ISC	ミスラ・グニス

攻略要点 这关的SR点需要先全灭クシャトリヤ以外的初期敌人再击坠它，其中敌方母舰的HP不少，而且有底力和ガ-ド，HP越少时越硬，所以当其HP所剩无几时也最好避免用低威力武器来打，以免无法击破。击坠クシャトリヤ后敌增援于地图左边登场，同时ニコ-ンガンダム会暂时变为敌人，需要将其击坠才会变回我方，而我方里カミ-ユ会换上Zガンダム，注意他和ニコ-ンガンダム离得比较近，最好先和大部队合流后再合力击破ニコ-ンガンダム。另外如果出击单位里有アクエリオンEVOL的话，让ミコノ和敌增援里的カグラ发生战斗，过关后进入D商店可获得150Z的奖励。

第25话B 猛るユニコーン

胜利条件	1.4 回合以内ネエル・ア－ガマ到达前方的指定地点，カミ－ユ和ダグザ到达敌人后方的指定地点 2. 敌全灭（完成胜利条件 1 后） 3. 包含ユニコ－ンガンダム在内的敌全灭（NT-D 剧情后） 4. 敌全灭（击坠ユニコ－ンガンダム后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. カミ－ユ或ダグザ被击坠 3. 迎来第五回合 4. カミ－ユ或バナ－ジ被击坠（完成胜利条件 1 后） 5. カミ－ユ被击坠（NT-D 剧情后） 6. カミ－ユ或バナ－ジ被击坠（击坠ユニコ－ンガンダム后）

SR点获得条件

敌增援登场 2 回合以内击坠クシャトリヤ、ヤクト・ド－ガ（ギュネイ）、ヤクト・ド－ガ（クエス）中任意两架

可获得道具

名称	对应敌机
补助 ISC	ヤクト・ド－ガ（ギュネイ）

攻略要点 最开始需要让战舰和カミ-ユ的小队在五回合内到指定地点，由于初期敌人很弱，可以顺便把敌人也消灭，这样之后的战斗会轻松一些。到达指定地点后敌增援登场，其中的クシャトリヤ、ヤクト・ド-ガ（ギュネイ）、ヤクト・ド-ガ（クエス）是SR点的目标，需要在它们登场2回合内击坠其中任意两架。当击坠三架机中的任意一架时会触发NT-D剧情，ユニコ-ンガンダム暂时变为敌方，需要将其击破才会恢复，而如果是击坠クシャトリヤ来触发NT-D剧情，那过关后进入D商店可获得50Z的奖励。



第26话A 魔兽王子、目觉める

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 铁人 28 号被击坠（我方增援后）

SR点获得条件

用バサラ的歌令 8 只以上的バジュラ撤退

可获得道具

名称	对应敌机
ハイブリッドア－マ－	スペ－スロボ 5 号

攻略要点 初期的战斗基本没有难点，第三回合地图四周会追加バジュラ系敌人，我方则有バサラ作为增援登场。バサラ的歌可以令バジュラ系敌人的气力下降，当这些敌人的气力因为歌而低于120时就会撤退，相当于击坠。而SR点就是用歌令8只或以上バジュラ撤退，也就是至少4个小队，推荐以HP多的那几个小队入手，比用通常攻击慢慢磨省不少事。另外这关用ワッ太说得敌方增援里的グ-ラ的话，过关后进入D商店可获得150Z的奖励。

第26话B 暗黑の王子

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠

SR点获得条件

3 回合以内ドラゴンズハイヴ不受到伤害的情况下全灭初期敌人

可获得道具

无

攻略要点 敌人会盯着ドラゴンズハイヴ打，要获得SR点得保护好它，优先击破接近的敌机。全灭初期敌人或第四回合敌方增援登场，接着再下回合还有一批敌人于地图右上出现，其中的グ-ラ是可以用タケル说得的，这样过关后进入D商店可获得150Z的奖励。从グ-ラ登场的下回合开始，每回合都会在随机位置追加2个小队的敌人，一共持续5回合，可趁机赚点击坠数。

第27话A 泪の行方

胜利条件	1. 击坠第 7 の使徒 2. 击坠第 7 の使徒后再击坠ミスラ・グニス（敌方增援后）
败北条件	1. 我方任一单位被击坠 2. 第 7 の使徒到达指定区域 3. 我方战舰被击坠（完成胜利条件 1 后） 4. シンジ或アマタ（完成胜利条件 1 后）

SR点获得条件

3 回合以内击坠第 7 の使徒

可获得道具

名称	对应敌机
サイキックリアクタ－	ミスラ・グニス

攻略要点 第7の使徒会以入侵指定区域优先，并且我方无法挡住它的去路，只能抓紧时间击坠，否则第六回合它就会到达指定区域。为了达成SR点条件，出战前最好对エヴァンゲリオン初号机和アクエリオンEVOL的武器进行一定的改造，好打穿使徒的护罩，第二回合エヴァンゲリオン2号机作为我方增援登场，加上它的火力，3回合击坠它基本不成问题。使徒被击坠后会复活一次，同时双方增援登场，这时胜利条件也会改成击坠第7の使徒后再击坠ミスラ・グニス，这个阶段的使徒比之前HP多了不少，大部队得赶紧围上来集中火力将其击破，最后再对付敌援军。

第27话B 堕ちた巨人

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. アマタ或シンジ被击坠

SR点获得条件

用バサラ的歌令 8 只以上的バジュラ撤退

可获得道具

名称	对应敌机
金块 30000	ミスラ・グニス
サイキックリアクタ－	ミスラ・グニス

攻略要点 初期战斗按正常攻略即可，当迎来第三回合、ミスラ・グニス受到伤害或击破敌人8个以上小队后双方的增援登场。我方增援中的バサラ是敌方增援里这类バジュラ系敌人的克星，用バサラ歌攻击バジュラ系敌人可令其气力下降，当它们的气力因为歌而低于120时

就会撤退（相当于击坠），用バサラ的歌令8只以上的バジュラ撤退就可获得这关的SR点。另外这关让アクエリオンEVOL的ジン和カグラ发生战斗的话可获得if点。

第28话 暗の诗

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. アマタ或主角被击坠（我方增援后）
SR点获得条件	4 回合以内敌全灭，并且任意一位机师要击坠 5 架以上敌机

可获得道具

名称	对应敌机 / 方法
スーパーリペアキット	参见隐藏要素部分
クエント制センサー	エルドスピーネ
GEMアーマー	アンゲロイGEM（アンナロッタ）

攻略要点 一开始我方就处于被包围的状态，推荐分出两个小队分别应对左上和下方的杂牌军，而大部队则往左上移动，对付不会主动出击的敌方主力军，这样要在4回合内全灭敌人还是非常充裕的，还有记得让我方其中一位机师击坠5架以上敌机。第三回合或击坠敌方12个小队后アマタ和主角登场，让主角和アンゲロイGEM战斗，并且两方都没被击坠的话，过关后进入D商店可获得100Z的奖励。另外这关有一个隐藏强化部件，详细可参照之前的隐藏要素部分。

第29话 夏の始まり

胜利条件	1. 击坠プラン 1056 コダールi
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 敌人到达指定范围
SR点获得条件	4 回合以内全灭杂兵后再击坠プラン 1056 コダールi

可获得道具

名称	对应敌机
A-アダプター	プラン 1056 コダールi
トライデント焼き	C3-5 ミストラルⅡ

攻略要点 这关不少敌人会径直往指定区域冲去，特别是左边那些还离得很近，关卡一开始就要派移动力高的小队前往阻止，否则第二回合就会被敌人入侵。BOSS机第三回合才会行动，基本是等不到它过来的，多用复数行动接近并消灭吧。另外让宗介和ガウルン发生战斗的话，过关后进入D商店可获得50Z的奖励。

第30话 揺れるイントゥ・ザ・ブルー

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. トゥアハー・デ・ダナン被击坠 2. 除了トゥアハー・デ・ダナン外的我方全灭 3. 宗介被击坠（敌方增援后）
SR点获得条件	3 回合以内击坠 16 架以上敌机

可获得道具

名称	对应敌机
高性能レーダー	プラン 1056 コダールi
スクリューモジュール	デイモーン

攻略要点 这关我方部队分为两个阶段出击，前期由于要打海战，最好派些海中适应力强的机体出战，又或是给海中适应力差的机体装上A-アダプター或スクリューモジュール，以免武器攻击力和命中打折扣。达成SR点后敌增援于南面的小岛上出现，而我方也可以再增派7个小队出战，后出战的小队要尽早往南移动吸引住敌人，以防它们跑到水里而徒增难度。另外宗介和ガウルン会在右上进行单挑，ガウルン的机体有护罩，宗介如果习得了精神“直击”会打得比较轻松，值得注意的是上一关宗介和ガウルン战斗过的话，这里再由宗介独立击坠ガウルン，过关后进入D商店有150Z的奖励。

第31话 切り拓かれる运命

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. シン被击坠 2. 敌人到达官邸 3. シン或キラ被击坠（キラ登场后） 4. 我方战舰被击坠（我方战舰登场后） 5. 主角被击坠（主角登场后） 5. 主角或アドヴェント被击坠（アドヴェント登场后）
SR点获得条件	敌人未越线的情况下 4 回合内击坠 10 架以上敌机

可获得道具

名称	对应敌机
惯性制御システム	ディオスクA

攻略要点 开始我方只有シン一人，击破4架敌机或第三回合キラ登场，SR点的获得方法是我方行动时优先击破以突破防线为目的的杂兵，其他的则靠敌方回合时反击击破，这样才能在4回合内守住防线的同时击破10机，如果能全灭敌人的话，过关后进入D商店可获得150Z的奖励。第五回合双方大部队赶到，击破敌增援中6个小队的话会触发剧情导致主角移动到BOSS旁，因此最好在主角还未行动的状态下触发，以免敌方回合时被BOSS和其身边的杂兵围攻。

第32话 忘却の雾の中

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠
SR点获得条件	3 回合以内敌全灭

可获得道具

名称	对应敌机 / 方法
ハロ	ジエガン
资金 50000	参见隐藏要素部分

攻略要点 这关的SR点很简单，敌人只有杂兵，而且没有增援，让移动力高的机体负责较远的敌机，3回合内敌全灭还是很容易达成的。另外这关地图上方巨大圆形建筑物的门口位置藏有50000的资金，让单位移动上去就可获得，具体位置可参照隐藏要素部分。



第33话 Roger The Negotiator

胜利条件	1. 击坠ベック・ビクトリー・デラックス 2. 敌全灭（完成胜利条件 1 后）
败北条件	1. ロジャー被击坠 2. 我方战舰被击坠（完成胜利条件 1 后） 3. ロジャー或主角被击坠（完成胜利条件 1 后）
SR点获得条件	1 次攻击击坠ビッグデュオ（シュバルツ）

可获得道具

名称	对应敌机
脊髓反射コネクタ	ベック・ビクトリー・デラックス
フライトモジュール	ビッグデュオ（シュバルツ）

攻略要点 开始是ロジャー和ベック的单挑，胜利后双方的大部队登场，注意我方的ダンクーガノヴァマックスゴッド会单独一架机出现在较前的位置，最好先和大部队合流，以免遭到围攻。敌增援中的シュバルツ需要一次性击破才能获得SR点，这里攻击的定义是指我方对其产生伤害，所以被他攻击时选择防御或回避是不影响SR点获得的。シュバルツ机体的HP有17500，并且还有ガード技能，要击破的话得借助主力机体的最强武器加最强援护的极限突破，还有为了将伤害最大化，最好先用4架机将其围起来，并用精神分析、脱力降了防御再说，还有バサラ的提高能力的歌也可以利用一下。另外这关出击单位里有アムロ的话，让其和敌人发生战斗可在过关后进入D商店获得50Z的奖励。

第34话 轮回の宇宙

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 我方任一单位被击坠（我方增援后）
SR点获得条件	3 回合以内全灭初期敌人

可获得道具

无

攻略要点 初期敌人都是杂兵，要获得SR点并不难。全灭初期地图右上会追加一批敌增援，同时龙马也换上真ゲッター，分别让真ゲッター1、真ゲッター2、真ゲッター3都击坠过敌人的话过关后进入D商店可获得100Z的奖励。

第35话 灾厄の袭来

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 主角被击坠（主角登场后） 3. 主角或ノリコ被击坠（ノリコ登场后）
SR点获得条件	ディオスクA 登场 1 回合内将其 HP 削减到 10000 以下

可获得道具

名称	对应敌机
金块 40000	ギラ・ドーガ（レズン）
スーパーリペアキット	ガドライト

攻略要点 初期的敌人无论全灭与否，到了第四回合它们都会撤退并出现新的敌人，所以要资金和经验值的话记得抓紧，特别是敌方ACE机上还有40000的金块。新敌人中的ディオスクA是SR点目标，需要在其登场的当回合就把它的HP削减到10000以下，有之前



消灭初期敌人累积下来的气力和TT槽，要达成很容易。完成SR点条件或ディオスクA登场下回合会发生剧情，ディオスクA撤退的同时在原位置换上ジェミニア，ジェミニア的实力非同一般，HP高达125000，而且等级还远远超过我方，不加必中基本打不中，不过好在和ディオスクA一样登场后的下回合就会撤退，不想麻烦就无视掉它好了，优先消灭杂兵赚钱和经验值，而如果要打的话则可参照下面的方法。

关卡前最好改满主力机体的武器，并让这些机师学会援护攻击技能，PP还有剩余则加给相应的格斗或射击能力。前期的敌机要尽量击坠，以累积气力和TT，特别是主力机体，得保证在ディオスクA出现时有能使用最强武器的气力和满TT，如果怕气力不够的话也可用バサラ的地图武器来范围性地加气力。第三回合时我方得赶到ディオスクA出现位置附近（ディオスクA出现位置是地图左上角起光标右移12格、下移6格），并摆好阵势等它出现，除了要围起来增加伤害外，同时有援护攻击的主力机体还要互相邻接，保证待会总攻时援护能一个不漏地用到。ディオスクA出现后，先用バサラ的歌和新登场的ゼロ的战术指挥来加能力，然后让非主力的机体来对付ディオスクA，争取不动用到主力机体。ジェミニア登场后就到主力机体出手了，先用分析降防御，然后拿最强武器的极限突破加最强武器的援护攻击轮流招呼，如果还有直击和斗志的话就更好，这样一次极限突破可打掉它2万左右的HP，约6次左右就可击破。

ジェミニア被击坠或撤退后宇宙怪兽群登场，宇宙怪兽登场的下回合或它们被击坠4个小队后ノリコ作为我方增援出现，并和主角组成小队，接下来全灭敌人即可过关。

过关后有分支选择，选择“宇宙部队に配置”进入分支A，选择“日本部队に配置”进入分支B，选择“ミスリル部队に配置”进入分支C。

第36话A 生命の歌声

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. アマタ或バサラ被击坠

SR点获得条件
4 回合以内击坠ミスラ・グニス

可获得道具	
名称	对应敌机
メガブ－スタ－	ミスラ・グニス

攻略要点 构成相当简单的一关，初期敌人里的ミスラ・グニス就是SR点要击坠的目标，第三回合地图下方追加バジュラ系敌人，将它们交给バサラ即可，其他人专心对付ミスラ・グニス，争取4回合内击破。注意两个势力的敌人会互相攻击，我方回合结束时最好不要留下残血的敌机，以免击坠数被抢。另外バサラ和ミスラ・グニス发生战斗的话，过关后进入D商店可获得50Z的奖励。

第36话B 战场外の忧郁

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 赤木被击坠

SR点获得条件
トライダ－G7 的小队通过击坠敌人赚到 30000 资金以上

可获得道具
无

攻略要点 这关的SR点比较有趣，杂兵里的タロス像一队有4800的资金，没Combo的情况下需要击坠7队，所以战前可以稍微对トライダ－G7改造一下，开场后直接扔进敌阵利用反击积极消灭杂兵，很快就能达成目标，没有改造的话则可让其他单位帮忙削减HP，自己收拾残血的敌人也行。第四回合或消灭了4个小队的初期敌人后敌增援于地图右上出现，不过也是杂兵级别，之前赚不够这里还可以补救。另外这关让さやか、ノリコ分别和ブロッケン战斗，过关后进入D商店可获得50Z的奖励。

第36话C 故乡に舞う风

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠 Zy-98（ザイ－ド）（敌方第二次增援后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 宗介被击坠 3. 宗介或テイエリア被击坠（敌方第一次增援后）

SR点获得条件
同一回合内击坠 Zy-98（玉芳）与 Zy-98（玉兰）

可获得道具	
名称	对应敌机
カ－トリッジ	Zy-98（ザイ－ド）

攻略要点 刚开始敌人很少，其中五飞是可以用刹那或ゼロ进行说得的，这样可获得if点。第三回合或击破敌人5个小队时敌增援于地图下方出现，同时增加同一回合内击破Zy-98（玉芳）与Zy-98（玉兰）的SR点条件，但要注意两架机都在HP低于8000以下时撤退，还有让ゼロ、カレン分别和增援中的セイナ发生战斗的话，过关后进入D商店可获得100Z的奖励。第五回合或再击坠敌方5个小队后敌我方还会追加一次增援，击坠这次增援中的ザイ－ド就能胜利，不过他的Zy-98比其他几架ACE机都要强，而且还有见切り和底力等增加回避率的技能，得留一定的精神来对付。



第37话A フィフス・ルナ攻防战

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠サザビ－ 3. サザビ－登场后迎来第 3 个回合
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. アムロ被击坠

SR点获得条件
4 回合以内击坠シナンジュ、ヤクト・ド－ガ（ギュネイ）、ヤクト・ド－ガ（クエス）、ギラ・ズ－ル（アンジェロ）、クシャトリヤ中的任意一机

可获得道具
无

攻略要点 这关的SR点并不难，4回合里在几架ACE机里挑一架击坠就成，如果击坠的是シナンジュ过关后进入D商店还能获得100Z的奖励，但要注意击坠其他ACE机会导致シナンジュ撤退，所以想SR点和奖励兼得就得挑シナンジュ来打，其他的ACE机可以先削减它们的HP，等解决了シナンジュ后再击坠。另外敌人中的クエス是可以用我方的ハサウエイ说得的（参见隐藏要素部分），不过目前还不会加入。达成SR点条件后シャア驾驶サザビ－在左下角登场，同时我方アムロ也换上νガンダム，シャア登场后再经过3回合就会自动过关，打算全灭敌人的话可要抓紧，推荐多用ストライクフリ－ダムガンダム的地图武器以及复数行动来提高效率，而シャア则可以让主力机体借助开了GAI模式的主角机的援护攻击来打，击坠了シャア可获得if点。

第37话B グ－ラの愿い

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 铁人 28 号被击坠

SR点获得条件
5 回合以内过关

可获得道具	
名称	对应敌机
カ－トリッジ	巨大圆盘
メガブ－スタ－	スペ－スロボ 5 号

攻略要点 初期敌人比较分散，要获得SR点得多用加速或复数行动来赶路。迎来第四回合或击坠敌人6个小队后，地图中间靠上的位置会追加一批敌人，增援里的グ－ラ是可以用正太郎说得的，一共可说得2次，这样可获得if点，并且过关后进入D商店可获得50Z的奖励。

第37话C 战士の资质

胜利条件	1.M9D ファルケ被击坠 2. 敌全灭（完成胜利条件 1 后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 宗介或クルツ被击坠 3. 宗介被击坠（完成胜利条件 1 后）

SR点获得条件
胜利条件变更后 3 回合内用极限突破击坠プラン 1056 コダ－ルi（可援护攻击和再攻击）

可获得道具
无

攻略要点 一开始和M9D ファルケ进行模拟

战，这里击坠M9D ファルケ的话过关后进入D商店可获得50Z的奖励。第四回合或完成初期胜利条件后双方增援登场，同时SR点条件解锁。作为SR点目标的プラン1056 コダールi能力很高，并且气力130以上还会发动减轻伤害的护罩，得多用极限突破来削减其HP，因此前期的战斗要注意积攒TT。

第38话A 涌きあがれ、いのち

胜利条件	1. 击坠ディオスク A
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. アマタ、主角、アドヴェント任一被击坠
SR点获得条件	
全灭其他敌人后 4 回合以内用极限突破击坠ディオスク A	
可获得道具	
名称	对应敌机
补助 GN ドライヴ	GN–X Ⅲ

攻略要点 包括ディオスクA在内的敌人都很弱，尽快全灭杂兵完成SR点获得条件吧，这关我方的VF-25系机体都追加了新的地图武器，可以多多利用，还有记得击破ディオスクA要用极限突破。全灭初期敌人后还有一波杂兵增援，让バサラ用歌对ケルビム兵造成伤害的话，过关后进入D商店可获得50Z的奖励。

第38话B 温かな声

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. シンジ、アスカ、レイ、アドヴェント任一被击坠 3. 切断电缆剧情后经过 5 个回合（敌方增援后）
SR点获得条件	
4 回合以内过关，并且所有我方出战人员至少每人击坠 1 架以上敌机（不包括アドヴェント，龙马、隼人、弁庆三人中只要其中一人击坠 1 架敌机即可）	
可获得道具	
名称	对应敌机
惯性制御システム	ディオスク A
补助 GN ドライヴ	GN– X Ⅲ

攻略要点 用复数行动加快歼敌效率，4回合以内过关不成问题，但我方出战人员至少每人击坠1架以上敌机就有点麻烦了，攻略时最好做一下记录，以免出现遗漏，还有要注意的是，双机小队使用集中攻击打一个目标时，即使敌机是被副机体的支援攻击击坠的，击坠数也会算在主机体头上。

第三回合或和ディオスクA发生战斗后，左上会出现少量敌增援，同时触发初号机切断电缆的剧情，接着需要在接下来的5回合内敌全灭，否则会Game Over，当然如果是以SR点为目标，基本是不可能花到那么长时间的。另外让零号机和ディオスクA发生战斗的话，过关后进入D商店可获得100Z的奖励。



第38话C 心奥

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. アドヴェント 被击坠
SR点获得条件	
5 回合以内敌全灭，同时两个敌方势力互不击坠对方一机	
可获得道具	
名称	对应敌机
补助 GN ドライヴ	GN– X Ⅲ
メガブ – スタ –	オ – デルバックラ –

攻略要点 这关的敌人有左右两股势力，SR点要求5回合内敌全灭，并且两个敌方势力互不击坠对方一机，最好的方法就是我方先把一方给灭了，然后再慢慢收拾另一边，从战力上来比较，左边的势力要弱一些，可以先从这边入手。另外这关让C.C.和オ–デルバックラ–发生过战斗的话，过关后进入D商店可获得50Z的奖励。

第39话A レア・イグラ–

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠アフラ・グニス（敌方增援后） 3. アフラ・グニス复活后 3 回合内将其 HP 削减到 15000 以下（完成胜利条件 2 后） 4. アフラ・グニス复活经过 4 个回合（完成胜利条件 2 后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. アマタ被击坠
SR点获得条件	
击坠アフラ・グニス（完成胜利条件 2 后）	
可获得道具	
名称	对应敌机
惯性制御システム	アフラ・グニス

攻略要点 初期全部是バジュラ系敌人，バサラ可以大展身手，全灭后アフラ・グニス带着少量杂兵登场。アフラ・グニス被击坠还会复活一次，不过依然不强，先将它的HP削减到接近15000，然后再用极限突破加援护攻击击破，将SR点和强化部件同时收入囊中。

第39话B 灯火を集めて

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. シモン被击坠
SR点获得条件	
3 回合以内ドラゴンズハイヴ不受到伤害的情况下全灭初期敌人	
可获得道具	
名称	对应敌机
补助 GN ドライヴ	GN–X Ⅲ

攻略要点 一开始ドラゴンズハイヴ不能移动，要获得SR点得优先消灭接近它的敌人。第五回合或达成SR点条件后敌增援登场，敌增援出现的第二回合或击坠敌方5个小队后会发生剧情，グレンラガン追加新地图武器、我方气力最大化，同时グ–ラ作为我方增援参战，利用提升过的气力，很快就能全灭敌人过关。另外如果让グ–ラ击坠3架以上敌机，过关后进入D商店可获得100Z的奖励，同时正太郎和グ–ラ还互相进行过援护攻击的话则还可以获得if点。

第39话C 触れ得ざる者

胜利条件	1. キリコ突破防卫线 2. 击坠テイタニア（敌增援后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. キリコ被击坠 3. 迎来第 7 个回合（敌增援后取消）
SR点获得条件	
敌全灭的状态下，キリコ 3 回合以内突破防卫线	
可获得道具	
名称	对应敌机
惯性制御システム	プラン 1056 コダ – ルi

攻略要点 SR点最大的障碍依然是プラン1056 コダ–ルi，前期要注意积攒TT，然后用极限突破集火击破。完成SR条件后敌方增援登场，同时キリコ也会移动到最上方和テイタニア进行单挑，由キリコ一人独力击坠テイタニア可获得if点。另外这关出击单位中有ゼロ、CC和シャッコ的话，让他们都和敌人发生战斗，这样过关后进入D商店可获得100Z的奖励。

第40话A ラプラスの遺骸

胜利条件	1. 击坠キュベレイ或シナンジュ 2. 迎来第六回合
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. バナ – ジ或ダグザ 3. バナ – ジ被击坠（击坠敌人 10 个小队后）
SR点获得条件	
5 回合以内全灭キュベレイ和シナンジュ以外的敌人后再击坠キュベレイ或シナンジュ	
可获得道具	
名称	对应敌机
カ – トリッジ	ガランシエ – ル

攻略要点 虽然一开始SR点目标的キュベレイ和シナンジュ分居地图的一左一右，不过只要击坠敌人10个小队或第到达第四回合就会发生ユニコ–ンガンダム变为NT–D模式的剧情，同时シナンジュ也移动到左边来，所以我方大部队可以往左边进军，抽派少量的兵力对付右边的敌人即可。キュベレイ和シナンジュ都会以バナ–ジ为目标进行攻击，为了保证他的安全，推荐击坠离バナ–ジ比较近的シナンジュ。另外NT–D的剧情后，バナ–ジ分别和フロンタル、ハマ–ン发生过战斗，并且过关时ダグザ的击坠数在80以上，这样本来这关阵亡的ダグザ就不会死（2周目以后无条件生存），并且过关后进入D商店还能获得200Z的奖励。

第40话B 封印されし暗

胜利条件	1. 击坠飞行要塞グ – ル（ブロッケン）
败北条件	1. 我方战舰被击坠
SR点获得条件	
6 回合以内全灭其他敌人后再击坠飞行要塞グ – ル（ブロッケン）	
可获得道具	
无	

攻略要点 这关皮糙肉厚的敌人很多，而且第三回合时还会追加一批，我方提升了气力后就用各种必杀技招呼吧。SR点目标里的ブロッケン会每回合使用一次不屈，集中攻击前记得先用任

意武器将其耗掉。另外让さやか、ボス分别和ブロッケン发生过战斗的话，过关后进入D商店可获得100Z的奖励。

第40话C 终わらないデイ・バイ・デイ

胜利条件	1. 击坠プラン 1059 コダ－ル m 2. 击坠プラン 1056 コダ－ル i（完成胜利条件 1 后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 宗介被击坠（我方增援后）
SR点获得条件	3 回合以内全灭其他初期敌人后再击坠プラン 1059 コダ－ル m
可获得道具	无

攻略要点 プラン1059 コダ－ルm的回避率很高，攻击时建议配合集中或必中来确保命中。获得SR点后敌方增援登场，再下回合或者击破敌人4个小队后宗介和五飞作为我方增援出现，注意这关让五飞击坠2架以上敌机的话，过关后进入D商店可获得100Z的奖励。敌增援中的プラン1056 コダ－ルi比起上一关又有所强化，不过攻略方法依然没变，还是多用极限突破来贯彻它的护罩。

第41话 二つの赤い彗星

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. アムロ、シャア、ギュネイ、クエス、ハマーン、マリ－ダ任一被击坠
SR点获得条件	3 回合以内击坠 22 架以上敌机

可获得道具

名称	对应敌机
补助 GN ドライヴ	GN－ X Ⅲ
メガブ－スタ－	オ－デルバックラ－

攻略要点 战斗前的对话选项选“シャアを信じる”，可使if点+1。关卡方面，SR点需要在3回合内击坠22架以上敌机，尽量挑HP少的杂兵小队来打。要注意的是敌方的小队单位只有10个，所以全灭完小队后还需要击破两个单机的单位才能达成SR点条件。获得SR点后会追加一批敌增援，但也只是杂兵，原地迎击即可。除了if点，这关还有两个隐藏要素，一是让シャア和ハマ－ン分别都击坠过敌人的话，过关后进入D商店可获得50Z的奖励；二是让ハサウエイ出击并击坠敌机，这样可达成クエス的加入条件之一。过关后有分支选项，选择“休暇を取る”进入分支A，选择“职务に专念する”进入分支B。

第42话A 女神の来日

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方任一单位被击坠 2. 我方战舰被击坠（我方战舰登场后） 3. ボン太くん、アンナロッタ任一被击坠（我方战舰登场后）
SR点获得条件	6 回合以内敌全灭

可获得道具

名称	对应敌机
パラジウム・リアクタ－	プラン 1056 コダ－ル i
脊髄反射コネクタ	ベック・ビクトリ－・デラックス
クエント制センサ－	エクルビス

攻略要点 开始我方只有ボン太くん和ボスボロット两架机，大部队需要击坠一定数量的敌人后才会赶到，为了完成在6回合内敌全灭的SR点条件，最好让ボン太くん积极上前反击，好让我方大部队尽快出现，而ボスボロット则待在安全的地方。另外之前ボン太くん的加入条件都有满足的话，这关再让ボン太くん击坠含ゲイツ在内的2架以上敌机，过关后ボン太くん就会加入，同时过关后进入D商店可获得100Z的奖励。

第42话B 仁义なきファンシ－Z

胜利条件	1. 击坠ボスボロット 2. 敌全灭（完成胜利条件 1 后）
败北条件	1. ボン太くん被击坠 2. 我方任一单位被击坠（完成胜利条件 1 后）
SR点获得条件	同一回合内击坠プラン 1056 コダ－ル i、エクルビス、ベック・ビクトリ－・デラックス（各机在 HP 低于 8000 以下撤退）

可获得道具

名称	对应敌机
パラジウム・リアクタ－	プラン 1056 コダ－ル i（ゲイツ）
クエント制センサ－	エクルビス（カン・ユ－）
脊髄反射コネクタ	ベック・ビクトリ－・デラックス（ベック）

攻略要点 一开始是ボン太くん和ボスボロット的单挑，之前ボン太くん的加入条件都有满足的话，这关再让ボン太くん击坠ボスボロット，过关后ボン太くん就会加入，同时过关后进入D商店可获得100Z的奖励。完成初期胜利条件或第四回合后真正的敌军出现，击坠4架敌机或者再经过2回合后我方大部队赶到，接着的战斗只要注意一下SR点的获得，其他就没什么难点可言了。



第43话 奈落への入口

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. バサラ或ガムリン被击坠（我方增援后）
SR点获得条件	4 回合以内击坠全部スペ－スロボ 5 号和巨大圆盘后再击坠スペ－スロボ 5 号（グ－ラ）

可获得道具

名称	对应敌机
シェリルのディスク	コモン・グニス
ZEN のド－ナツ	ミクシィ・グレイス

攻略要点 SR点的几个目标都在较远的地方，关卡开始后要第一时间往左下赶去，如果怕来不及可以借助一下复数行动，另外グ－ラ是可以用铁人28号进行说得的，可使if点+1。击坠グ－ラ后地图右下会出现敌增援，同时バサラ和ガムリン追加合体攻击，由ガムリン使用过合体攻击的话，过关后进入D商店可获得50Z的奖励。

第44话 神と恶魔と人

胜利条件	1. 敌全灭 2. 敌增援登场后经过 2 个回合（完成胜利条件 1 后） 3. 将ハ－デス神的 HP 削减到 20000 以下(完成胜利条件 1 后)
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 甲儿被击坠
SR点获得条件	3 回合以内全灭初期敌人

可获得道具

名称	对应敌机
ハイブリッドア－マ－	ダブラス M2
ランドモジュ－ル	ガラダ K7

攻略要点 初期的敌人很弱，积极进攻3回合内全灭不成问题。接着的敌增援是一批非常棘手的敌人，不仅BOSS机ハ－デス神的HP高达160000，连杂兵的HP也在2万以上，而且每个都会2回行动，由于它们登场2个回合后就会撤退并过关，不想冒险的话只要原地迎击即可。而如果想挑战BOSS，则要多利用杂兵作为“踏板”进行复数行动，在第一回合接近BOSS并摆好阵势，第二回合利用极限突破加援护集中攻击击破。

第45话 暗黒の神ミケ－ネ

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠勇者ガラダブラ（完成胜利条件 1 后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 甲儿被击坠
SR点获得条件	3 回合以内击坠 24 架敌机或把ハ－デス的 HP 削减到 50000 以下

可获得道具

名称	对应敌机 / 方法
勇者の印	勇者ガラダブラ
超合金 Z	参见隐藏要素部分

攻略要点 SR点的两个条件里，前者只需把タロス像的小队全部消灭完就能达成，而后者则要一开场就得借助加速和复数行动等直奔ハ－デス所在的地方，难度和消耗要高出不少，不过达成的话过关后进入D商店可获得100Z的奖励。第五回合或达成SR点后双方增援登场，敌增援里的勇者ガラダブラ虽然也是会2回行动的强敌，不过比起之前的战斗要好打很多。

这关除了Z芯片奖励外还有两个隐藏要素，一是过关时ギュネイ、クエス和マリ－ダ的击坠数合计在225以上的话if点+1，同时如果接下来的路线选分支A，那46话A过关后还可以获得隐藏机体クシャトリヤ；第二个是地图上的隐藏芯片超合金Z，需要让甲儿移动到指定位置上，具体位置可参照隐藏要素部分。

过关后有分支选项，选择“メリダ岛へ行く”进入分支A，选择“日本に残る”进入分支B。

第46话A 残された时间

胜利条件	1. 击坠キュベレイ 2. 击坠クシャトリヤ（完成胜利条件1后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. バナ－ジ或リディ被击坠 3. バナ－ジ被击坠（完成胜利条件1后）
SR点获得条件	3回合以内全灭杂兵后再击坠キュベレイ，并且ネエル・ア－ガマ不受到伤害
可获得道具	无

攻略要点 这关的SR点除了要先全灭杂兵再击坠キュベレイ外，还得保护母舰ネエル・ア–ガマ不受伤害，所以推进的同时要优先击破向ネエル・ア–ガマ靠近的敌人。击坠キュベレイ后敌方追加3架ACE机，其中クエス是可以用ハサウェイ说得的，可满足クエス的加入条件之一，同时如果カミ–ユ还和ギュネイ发生过战斗的话，过关后进度D商店可获得100Z的奖励。另外45话满足了ギュネイ、クエス和マリ–ダ的击坠数合计在225以上的条件的话，过关后可获得隐藏机体クシャトリヤ。

第46话B 成功确率0.0001%

胜利条件	1.5回合内EVA初号机到达北边（地图上方）的指定地点，零号机到达东边（地图右边）的指定地点，2号机到达西边（地图左边）的指定地点
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. シンジ、レイ、アスカ任一单位被击坠 3. 迎来第六回合
SR点获得条件	全灭敌人的情况下达成胜利条件
可获得道具	无

攻略要点 这关的杂兵非常多，要多用地图武器和复数行动来清敌，以尽快达成SR点条件里的敌全灭目标。3架EVA则专心负责赶路，如果怕走得慢，可以让有加速精神的机师分别和他们组队，顺便还能用复数行动来加快步伐，另外如果レイ和アスカ都分别击坠了2架以上敌机的话，过关后进入D商店可获得100Z的奖励。第三回合、击坠敌人10个小队、EVA进入指定地点周边的10格范围内这三个条件里只要满足其中一个，敌方增援登场，不过只要优先保护好3架EVA，问题也不大。

过关后有分支选择，选“起动実験を行う”进入分支B-1，选“起动実験を冻结する”进入分支B-2。

第47话A 大西洋の死斗

胜利条件	1. トウアハ－・デ・ダナン到达指定地点
败北条件	1. 我方战舰被击坠
SR点获得条件	击坠30架以上敌机，且6回合以内トウアハ－・デ・ダナン到达指定地点
可获得道具	无

攻略要点 这关的地图为海底，需要给主力机体装上スクリュ－モジュ－ル，这样移动和武器威力才不会受影响，方便冲到前方为母舰开路，当然擅长海战的母舰也是可以拿来战斗，让其击坠10架以上敌机的话，过关后进入D商店还可获得100Z的奖励。击坠6个小队后敌方会追加一批杂兵，同样让海中适应力高的机体收拾吧。另外这关过关时カミ–ユ、エマ、フア、カツ的合计击坠数在240以上，并且カミ–ユ已经达成ACE机师，那可满足隐藏机体バイアラン・カスタム的入手条件。

第47话B-1 生命の选择

胜利条件	和3号机战斗 1. 击坠第9の使徒 2. ミケ－ネ登场后4回合以内击坠第9の使徒（敌方增援后） 不和3号机战斗 1. ミケ－ネ登场后4回合以内击坠第9の使徒
败北条件	和3号机战斗 1. シンジ被击坠 2. 我方战舰被击坠（敌方增援后） 3. 初号机被我方以外的单位击坠（敌方增援后） 4. ミケ－ネ登场后经过4个回合（敌方增援后） 不和3号机战斗 1. 我方战舰被击坠 2. 初号机被我方以外的单位击坠 3. ミケ－ネ登场后经过4个回合
SR点获得条件	击坠暴走初号机
可获得道具	无

攻略要点 本关一开始要选择是否和3号机战斗，选择战斗（3号机と战う）可获得if点，并且成功击坠第9の使徒的话过关后进入D商店还能获得100Z奖励。击坠第9の使徒或第五回合后ミケ–ネ率领敌增援登场，同时初号机暴走，之前选了不战斗（3号机と战わない）则直接进入这部分。

SR点条件需要击坠暴走的初号机，它有护罩和HP回复能力，威力一般的攻击无法对其造成有效伤害，可以先清理杂兵，等有了TT后，用强力武器的极限突破配合精神集火击破。

第47话B-2 アタリとハズレ

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. アマタ或桂被击坠
SR点获得条件	两个敌方势力互不击坠对方一机的情况下过关

可获得道具	
名称	对应敌机
スナイパ－キット	ミケ－ネ神

攻略要点 第五回合或击坠初期敌人4架敌机后第三方势力登场，要想取得SR点得马上派机体挡在两军中间，减少两军机体的接触，然后先把一边全灭后再打另一边。另外敌援军登场后，让アクエリオンEVOL的ミコノ、ゼシカ分别和敌人发生战斗可获得if点，并且过关后进入D商店还可获得100Z的奖励。



第48话A 重力の井户の底で

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠シャンブロ（完成胜利条件1后） 3. 击坠ザクⅠ・スナイパ－タイプ（我方战舰登场后）
败北条件	1. 我方任一单位被击坠 2. 我方战舰被击坠（我方战舰登场后） 3. シャンブロ到达指定区域（我方战舰登场后） 4. バナ－ジ或リディ被击坠（バナ－ジ和リディ登场后）
SR点获得条件	3回合以内全灭初期敌人

可获得道具	
名称	对应敌机
スナイパ－キット	ザクⅠ・スナイパ－タイプ

攻略要点 初期敌我方的距离比较远，得用加速尽快进入敌人的射程进行反击，这样才能在3回合内全灭初期敌人，其中要注意敌人中的ガルスK的最大射程有7格，走位时要算好距离，以免出现反击不了的情况。另外如果上一关已经满足了バイアラン・カスタム的入手条件，那这关フォウ一开始驾驶的就是バイアラン・カスタム，否则则是默认的リ・ガズィ（BWS）。

第四回合或达成SR点条件后敌方的大部队登场，而我方也有ウイングガンダムゼロ和ト－ルギスⅢ的小队增援，再下一回合我方大部队赶到，同时败北条件追加阻止シャンブロ进入指定区域，不过シャンブロ的移动很慢，基本不用担心。只是在其旁边的ザクⅠ・スナイパ–タイプ身上有一个强化部件，如果不尽快将其击坠，那第七回合我方バナ–ジ登场触发剧情后就拿不到了，还有这里让バナ–ジ击坠シャンブロ可获得if点。

另外这关还有两个隐藏要素，一是アムロ已经是ACE机师的情况下击坠2架ジュアッグ，这样过关后可在D商店购入ジュアッグ，并且获得100Z的奖励；二是这关的NPC机师コ–ラサワ–击坠过2架以上敌机，并且过关时刹那、ロックオン、ティエリア、アレルヤ、スメラギ的击坠数合计在350以上，那コ–ラサワ–和其机体GN–XⅣ就会一起加入我方（2周目以后无条件加入）。

第48话B-1 禁断の领域

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. シンジ或マリ被击坠
SR点获得条件	6回合以内敌全灭，同时两个敌方势力互不击坠对方一机

可获得道具	
名称	对应敌机
スナイパ－キット	ミケ－ネ神

攻略要点 两个势力的敌人会互相攻击，要获得SR点就得不让两边敌人互相击坠对方机体的前提下6回合内过关，所以一开始我方就要上前吸引火力，不让两边的敌人接触。另外这关让キタン、ヨ–コ、ギミ–/ダリ–分别和ASI战斗的话，过关后进入D商店可购入隐藏强化部件カミナのサングラス，并且还能获得100Z的奖励。

第48话B-2 再来する绝望

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 主角或アドヴェント被击坠 3. シンジ被击坠（我方增援后）
SR点获得条件	3回合以内将ジェミニア的HP削减到40000以下
可获得道具	无

攻略要点 SR点的目标ジェミニア有140000的HP，也就是说要在3回合内打掉它十万血，而且它还有底力和护罩，相当难打。前期要积极消灭杂兵来提升气力和TT，等准备好后就将ジェミニア围起来，用极限突破+援护攻击不断集火，另外如果主角机（ジェニオン・ガイ模式）、アスクレプス都分别和ジェミニア发生过战斗的话，过关后进入D商店可购入隐藏强化部件カミナのサングラス，并且还能获得100Z的奖励。达成SR条件或迎来第四回合双方都有少量的增援，不过比起之前的战斗来说已经不值一提了。

第49话 开かれる扉

胜利条件	1. 击坠アフラ・グニス 2. 将ジェミニア的HP削减到40000以下(完成胜利条件1后)
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 主角、刹那、ヒイロ、アマタ、アルト任一被击坠 3. 主角、刹那、ヒイロ、アマタ、アルト、アドヴェント任一被击坠(完成胜利条件1后)
SR点获得条件	3回合以内将ミクシイ・グニス、ミスラ・グニス、アフラ・グニス击坠，且アフラ・グニス是最后击坠的

可获得道具

名称	对应敌机
娘娘名物まぐろマン	ミクシイ・グニス(第二次登场时)
トライデント焼き	ディオスクA
金块100000	ジェミニア

攻略要点 初期的战斗要在3回合击坠ミクシイ・グニス、ミスラ・グニス、アフラ・グニス3架ACE机，并且アフラ・グニス要留到最后击坠才能获得SR点，另外两架ACE里，ミスラ・グニス的实力比较强，建议优先解决，然后再相继击坠ミクシイ・グニス和アフラ・グニス，如果觉得吃力可以多利用精神，这关后期我方全体会回复一次精神，这里就无需省着用了。

击坠アフラ・グニス后BOSS机ジェミニア带着增援登场，之前ミクシイ・グニス被击坠的话这里也再次登场，击坠ミクシイ・グニス或敌增援里的ディオスクA会触发剧情，两架机脱离的同时BOSS气力、我方单位的HP、气力和SP都上升到最大，另外这里如果是选择击坠ミクシイ・グニス触发剧情，那过关后进入D商店可获得100Z的奖励。BOSS会3回行动，并且有大范围地图武器，剧情后要马上用脱力将他的气力降到130以下，否则给他冲进我方单位集中的地方使用地图武器后果不堪设想。另外注意敌增援登场2回合后如果还没击坠



ミクシイ・グニス或ディオスクA的话也会照样触发剧情，所以要强化部件的话记得抓紧。

BOSS机ジェミニア方面，虽然只要将其HP削减到40000以下就能过关，不过现阶段我方大部分机师都已经习得了魂和热血，要击坠也是完全可能的，击坠可获得if点。方法还是和之前一样，先围起来分析和脱力，然后让バサラ用加了热血的“TRY AGAIN”以及ゼロ的“特攻指挥”提升我方能力后轮流打，在BOSS的HP接近40000时，让由两架主力机体组成的小队加了热血或魂后用最强武器的极限突破再加上主角机切换模式后的援护攻击一口气击破，成功击坠ジェミニア可获得100000元的金块。

这关过关时if点在5以上的话（2周目以后无条件满足），剧情对话中会有进入if路线（分支B）的选项，选择“运命に抗う”即可进入，而选择“运命を受け入れる”或没有满足条件的话则都会进入分支A。

第50话A 神杀しの魔神

胜利条件	1. 击坠勇者ガラダブラ 2. 击坠ハ－デス（完成胜利条件1后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 甲儿被击坠 2. 甲儿或ゼウス被击坠（完成胜利条件1后）
SR点获得条件	4回合以内全灭所有机械兽后再击坠勇者ガラダブラ

可获得道具

名称	对应敌机
勇者の印	勇者ガラダブラ
超合金Z	ハ－デス神

攻略要点 敌我双方离得非常近，与其主动出击，原地摆好阵势等敌人送上门会比较轻松。机械兽是指ゴ－ストファイヤ－V9、ゴウキュ－ンU、ジェイサ－J1.バジンB6、バルガスV5和グロゴスG5这六个敌人，虽然都不是什么强力货色，但是还有许多会2回行动的神在，为战斗增加了一定难度，最好一并消灭了，4回合的时间是完全足够的。击坠勇者ガラダブラ后敌增援登场，其中BOSS机ハ－デス神有威力和范围都非常大的地图武器，而且会2回行动，接近时最好都加上回避或防御类的精神，以防万一。另外出击单位里有龙马并让其和ハ－デス发生过战斗的话，过关后进入D商店可获得100Z的奖励。



第50话B ephemera

胜利条件	1. 击坠ミクシイ・グニス和ミスラ・グニス 2. 击坠アフラ・グニス（完成胜利条件1后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. アマタ、アルト、バサラ任一被击坠 3. 敌人的数量超过100机（完成胜利条件1后）
SR点获得条件	5回合以内用地图武器同时击坠ミクシイ・グニス和ミスラ・グニス

可获得道具

名称	对应敌机
S－アダプタ－	アフラ・グニス

攻略要点 本关的SR点需要用地图武器同时击坠ミクシイ・グニス和ミスラ・グニス，所以记得派有地图武器的单位出战。战斗中两架目标机体会追着アクエリオンEVOL打（注意不是另外两个形态），可以让アクエリオンEVOL将它们引到一起，然后把HP削减到一定程度后用地图武器击破。

达成初期胜利条件后敌方增援登场，之后每过1回合都会有杂兵出现，要注意敌增援得及时消灭，否则地图上的敌机超过100架就会Game Over。第一次增援后经过3回合或将アフラ・グニス的HP降到70%以下后触发剧情，アフラ・グニス全回复、敌增援停止，同时我方的アクエリオンスパ－ダ也会追加新武装，注意这个剧情前后都如果都让シュレ－ド和敌人战斗，那过关后进入D商店可获得300Z的奖励。

BOSS机アフラ・グニス有强力的ALL武器和地图武器，而且机师还有技能“极”，不过都是和气力有关，用脱力降到120以下后基本就没什么威胁了，可以等把杂兵消灭完后再来对付它。另外アフラ・グニス还会再攻击，技量低的机师在接近时得更加注意。

第51话A 神话センリツ

胜利条件	前半 1. アクエリオンスパ－ダ到达指定区域 后半 1. 击坠ミクシイ・グニス和ミスラ・グニス 2. 击坠アフラ・グニス（完成胜利条件1后）
败北条件	前半 1. 我方战舰被击坠 2. シュレ－ド或アルト被击坠 后半 1. 我方战舰被击坠 2. シュレ－ド或アルト被击坠
SR点获得条件	5回合以内用地图武器同时击坠ミクシイ・グニス和ミスラ・グニス

可获得道具

名称	对应敌机
S－アダプタ－	アフラ・グニス

攻略要点 这关分为两个部分，第一部分只要让アクエリオンスパ－ダ到达指定区域即可，注意部分敌人会集中攻击アクエリオンスパ－ダ，在回合结束时最好加上回避或防御类精神。

第二部分回到常规战斗，不过SR点需要用地图武器同时击坠两架ACE机，它们会以アクエリオンEVOL为目标，可以让アクエリオンEVOL作为诱饵，引它们到我方主力机体的

地图武器射程内即可。达成SR点条件后アフラ・グニス作为敌增援登场，这次它强化了不少，不但有地图武器，HP低于一定程度还会回复一次，接近后要一口气击破，以免让它有使用地图武器的机会。

过关时シュレード的累计击坠数如果在70以上，进入D商店可获得300Z的奖励。

第51话B 决战！ブラックホール！

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠スペ－スロボ7号（敌方增援后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠
SR点获得条件	
3回合内击坠40架以上初期敌人	

可获得道具	
名称	对应敌机
S-アダプタ－	スペ－スロボ7号

攻略要点 初期的敌人只有杂兵，到第四回合或者满足SR点条件之后，敌人增援会在地图右上角出现，其中包括了新的击坠目标スペ-スロボ7号。敌增援后击坠12架敌机、经过3回合或将スペ-スロボ7号的HP削减到一定程度（击坠也算）会触发剧情，スペ-スロボ7号全回复并强化，接着击坠它后还会复活并再次强化，也就是说一共要打3次。另外注意第一次是击坠スペ-スロボ7号触发强化剧情的话，最后一次由正太郎将其击坠过关，可进入D商店获得100Z奖励。



第52话A 1万2000年の爱

胜利条件	1. 击坠ソ－ラ－アクエリオン 2. 击坠エンシェントAQ（完成胜利条件1后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. アマタ或アルト被击坠
SR点获得条件	
4回合以内全灭杂兵后再击坠ソ－ラ－アクエリオン	

可获得道具	
名称	对应敌机
ス－パ－リペアキット	エンシェントAQ

攻略要点 前半需要在4回合以内全灭杂兵后再击坠ソ-ラ-アクエリオン才能获得SR点，由于敌人比较分散，最好也将部队分散开来逐个击破。ソ-ラ-アクエリオン有地图武器，范围是以它为中心的周围5格，前期切记要避免进入这个范围，等第四回合清完杂兵后再接近一口气击破，接着就能进入后半。

后半也是标准的杂兵+BOSS配置，BOSS开始时不会主动出击，我们可以专心消灭杂兵累积TT。BOSS机エンシェントAQ会2回行动和有地图武器，并且每回合还会随机对我方4个小队造成一定的伤害，需要将其HP削减到70%左右后伤害才停止。BOSS的HP剩余40%左右时发生剧情，它会移动到地图下方偏左的地方并追加一批杂兵，所以可以留一些主力在后方，等发生剧情完剧情后就将它剩余的HP打完，不要拖到下一回合。另外依次完成アンディ或MIX和敌人发生战斗、ゼシカ或カグラ和敌人发生战斗、ゼシカ或カグラ和ミカゲ发生战斗的条件后，过关进入D商店可获得100Z的奖励。

第52话B 暗と阴と暗黑と

胜利条件	1. 击坠ソ－ラ－アクエリオン 2. 击坠宇宙魔王（完成胜利条件1后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 正太郎被击坠 3. 迎来第九回合
SR点获得条件	
4回合内击坠80架以上敌机后再击坠ソ－ラ－アクエリオン	

可获得道具	
名称	对应敌机
钢の魂	宇宙魔王

攻略要点 敌我双方离得很近，第2回合就会正面相接，得尽快做好迎战态势。敌人中的宇宙魔王有令我方无法攻击的武器，还会2回行动，而且现阶段就算被击坠也会复活，得先解决ソ-ラ-アクエリオン后才能击坠它，不过先击坠过它一次的话过关后进入D商店可获得100Z的奖励。

SR点条件需要4回合内击坠80架以上敌机后再击坠ソ-ラ-アクエリオン，这关除了宇宙魔王和ソ-ラ-アクエリオン外一共有89架杂兵，也就是几乎要敌全灭后再击坠ソ-ラ-アクエリオン才能获得SR点，怕来不及可多利用复数行动和地图武器。

完成初期胜利条件后宇宙魔王会强化，HP增加到158000，而且还有将所受伤害的十分之一反弹给我方的霸道能力，攻击它时一定要注意自机的HP，以免被反弹伤害击坠。值得一提的是反弹伤害对援护攻击无效，HP少的机体担心反弹伤害的话，不妨就用援护攻击支援队友吧。

第53话A 暗黑の理

胜利条件	1. 击坠スペ－スロボ7号 2. 击坠宇宙魔王（完成胜利条件1后） 3. 同一回合内击坠3个宇宙魔王（宇宙魔王分裂后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 正太郎或タケル被击坠
SR点获得条件	
3回合以内全灭其他敌人后再击坠スペ－スロボ7号	

可获得道具	
名称	对应敌机
钢の魂	宇宙魔王

攻略要点 这关的SR点条件需要在3回合里全灭初期敌人，并且スペ-スロボ7号最后击坠。建议兵分三路，一路往上推进对付包括スペ-スロボ7号在内的敌人，一路对付左边的杂兵，再留一部分在出击位置附近待机，对付之后作为增援出现的敌方BOSS。BOSS在スペ-スロボ7号被击坠后登场，并且当其HP降到70%左右时还会分裂成3个，需要在同一回合内解决，否则无论击坠几次都会复活。BOSS除了有7格范围的地图武器外，还有能使目标陷入行动不能状态的武器，一个就已经很棘手，更别说三个，不过如果按之前说的方法配置兵力，这样我方三个部队都各自在一个BOSS附近，可以争取在其分裂的当回合就击破，免除后患。

第53话B 永远という幻想

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠ビッグヴィヌス（ビッグヴィヌス登场后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. ロジャ－被击坠
SR点获得条件	
5回合内全灭初期敌人	

可获得道具	
名称	对应敌机
バリア・フィ－ルド	ビッグデュオ（ジュバルツ）

攻略要点 初期的敌人除了HP多外并没有太大的难点，多用复数行动逐个击破，SR点很容易就能达成。另外击破初期敌人中的ジュバルツ，ビッグオ-会追加武器“ファイナル・ステ-ジ”。

完成初期胜利条件后我方出击位置附近会追加一批敌增援，其中的エンシェントAQ是打不死的，不过和其战斗后真正的目标ビッグヴィヌス会登场，另外如果分别让アマタ、アルト两人都和エンシェントAQ发生战斗的话，过关后进入D商店可获得100Z。

ビッグヴィヌス的HP并不多，但除了ロジャ-以外的我方单位和其战斗后就会强制离场，所以最好留到最后再对付，先把增援的杂兵消灭再打也不迟，期间它会优先攻击ロジャ-，只要让ロジャ-牵制住它，其他机体就可放心打杂兵了。

第54话A The Show Must Go On

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠ビッグヴィヌス（完成胜利条件1后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. ロジャ－被击坠
SR点获得条件	
3回合以内全灭初期敌人	

可获得道具	
名称	对应敌机
バリア・フィ－ルド	ビッグデュオ（シュバルツ）

攻略要点 这关初期战斗和第53话B一样，需要多用复数行动和地图武器来加快歼敌效率，以达成在指定回合数内全灭初期敌人的SR点条件。由于全灭初期敌人后就是直接对付ビッグヴィヌス，没有杂兵增援，所以精神也可以多加利用，不必太拮据。另外ロジャ-击坠过敌机中的ビッグオ-、ビッグデュオ、ビッグファウ各1架以上，这样过关后进入D商店可获得100Z的奖励。

ビッグヴィヌス和第53话B一样，除了ロジャ-以外的我方单位和其战斗后就会强制离



场，不过它的HP不多，各机体用必杀技加精神可很快搞定，还有援护攻击的机体是不会受影响而脱离，多用援护攻击来增加伤害也是一种办法。

第54话B 光の斗神Z

胜利条件	1. 击坠ハ－デス和エンシェント AQ
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 甲儿、アマタ、アルト、ゼウス任一被击坠

SR点获得条件

6 回合内过关，同时两个敌方势力互不击坠对方一机

可获得道具

名称	对应敌机
スーパーリペアキット	エンシェント AQ
超合金 Z	ハ－デス
勇者の印	ガラダブラ

攻略要点 难度相当高的一关，敌人分为左上的ミカゲ军和右下的ミケ－ネ军两个势力，两个势力的敌机数量都非常多，而且SR点条件也很苛刻，不但需要6回合内过关，外加不能让两个势力击坠对方的机体，所以战斗时两边都得兼顾，特别是有些敌人会直奔对方的阵地，要优先击坠，还有我方回合结束时不能在敌人射程里留下另一个势力残血的敌人。

攻略顺序方面，建议先收拾较弱的ミカゲ军，这个势力里的杂兵大部分是バジュラ系敌人，让バサラ负责可以省不少事。先打ミカゲ军还有一个非常重要原因是其BOSS机エンシェントAQ会在敌方回合时随机对我方单位（Hard难度3个、Normal难度1个）造成最大HP30%的伤害，只有将其HP削减到80%以下时触发剧情，这样随机攻击才会停止，所以一开始就得尽全力先把这个目标达成，即便HP和精神损耗多一点也问题不大，因为将エンシェントAQ的HP削减50%以下时会再次发生剧情，我方单位的HP和精神都会得到一定回复，还有气力提升到最大，不过同时也要注意地图左边会出现少量的敌增援。还有当两次剧情后，アクエリオンEVOL的其他形态会依次换上两组新的机师，分别是アンディ+MIX和カグラ+ゼシカ，分别让两组机师中的其中一人和敌人发生战斗后，再让ゼシカ或カグラ和エンシェントAQ发生战斗，这样过关后进入D商店可获得100Z的奖励。

ミケ－ネ军方面则有不少会2回行动的敌人，不过打完ミカゲ军后我方气力和TT基本都很充足，也就不足为惧了。ミケ－ネ军的中BOSS是ガラダブラ，击坠它后该势力也有少量增援出现在地图右下角，但同样也是送经验和资金的。

这关的两个目标ハ－デス和エンシェントAQ都是HP在10万以上的强敌，机体有大范围的地图武器和附带能力减半效果的ALL武器，接近时要找好两架机各自ALL武器的攻击范围盲点来站位，以将伤害降到最低，还有切忌在两架机旁边扎堆，以防它们用地图武器；技能方面，两个BOSS都有2回行动和气力130以上时减少所受伤害的ガ－ド，ハ－デス还有气力130以上时增加命中、回避和会心率的极，攻击前用脱力将BOSS的气力降到130以下会好打一些。在对付エンシェントAQ阶段还要注意一点，那就是触发第二次剧情时，アクエリオンEVOL会强制移动到它附近，所以这时アクエリオンEVOL最好是未行动过的，以免剧情后被エンシェントAQ盯着打也无能为力。另外ハ－デス和エンシェントAQ被击破后到会导致各自所属势力的其他机体也一起撤退，所以想赚钱和经验的话记得留到最后击破。

第55话 飞べ、宇宙へ

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 宗介被击坠（我方增援后）

SR点获得条件

将ダ－ルi（ガウルン）、コダ－ルi（ゲイツ）、エクルビス、ベック・ビクトリ－・デラックス在同个回合击坠

可获得道具

无

攻略要点 我方一开始只有一架母舰，需要第四回合或击坠敌方8架机体后双方的大部队才会出现，敌人很弱，使用铁壁后靠反击的话两三回合就能达成增援条件。增援的敌人也不算强，只需注意SR条件里的コダ－ルi（ゲイツ）、エクルビス、ベック・ビクトリ－・デラックス三架机会在HP低于10000时撤退，当把它们的HP削减到接近10000时，再用强力武器将包括ダ－ルi（ガウルン）在内的4架机在一回合内击破。另外让ロジャ－和ベック・ビクトリ－・デラックス、キリコ和エクルビス战斗过的话，过关后进入D商店可获得100Z的奖励。

第56话 シャア・アズナブルの真实

胜利条件	1. 击坠ヤクト・ド－ガ 2. 击坠サザビ－（完成胜利条件 1 后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. アムロ被击坠

SR点获得条件

3 回合内击坠全部ムサカ，并击坠ヤクト・ド－ガ

可获得道具

名称	对应敌机
金块 200000	サザビ－

攻略要点 敌方母舰ムサカ拥有“指挥系统中枢”，对敌人的命中率有不小加成，刚开始时连杂兵的命中率都高得惊人，推荐用了精神かく乱后再打，随着敌人的减少，命中加成也会越小，当然最根本的办法还是尽早把ムサカ击坠。几架ムサカ的位置都比较远，正常推进是来不及的，得多用复数行动来赶路，才能在3回合内完成SR点条件。击坠ヤクト・ド－ガ后シャア带着少量增援登场，シャア每个敌我回合开始时都会使用直感、直击、集中（Normal难度为直感、直击），在对攻时我方也得加上必中、闪き和不屈等精神来应对。另外增援中的クエス如果以前已经达成了加入的几个条件，那在这关用ハサウエイ说得后再用任意机体击坠，她会在下一关会和シャア一起作为增援加入。

第57话 BEYOND THE TIME

胜利条件	1. 击坠シナンジュ
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. アムロ被击坠 3. アムロ或シャア被击坠（我方增援后）

SR点获得条件

6 回合内将敌人全部击坠后再击坠シナンジュ

可获得道具

名称	对应敌机
ハロ	キュベレイ
金块 150000	シナンジュ

攻略要点 初期的敌人不算太强，主力机体的ALL武器基本可以一枪击破一队。第三回合或将シナンジュ的HP削减到80%以下时，我方出击位置前一点的区域会出现新的敌人，由于SR点要求先清场后再击坠シナンジュ，所以前期大部队不必冲得太快，先把距离较近的敌增援收拾了再说。敌增援出现的下回合或将シナンジュ的HP削减到50%以下后，シャア作为我方增援登场，如果上一关说得了クエス并将其击坠，她也会一起加入，敌人方面则有ハマ－ン作为增援在右上登场，可以派几架机体前往埋伏，等其一出现就予以击坠。作为シナンジュ机师的フロンタル和上一关的シャア一样，每个敌我回合开始时都会使用直感、直击、集中，得留一定的精神来对付。

第58话 いがみ合う双子

胜利条件	1. 击坠ジェミニア
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 主角或シモン被击坠 3. 主角或アドヴェント被击坠（我方增援后）

SR点获得条件

4 回合内击坠敌人 45 机以上，再击坠ディオスク A

可获得道具

名称	对应敌机
GEM ア－マ－	ジェミニア（ガイライト）
GEM クリスタル	ジェミニア（ガイライト）

攻略要点 我方出击位置前有一大片的暗礁宙域，会对移动造成一定影响，由于SR点有4回合的限制，建议出击时把移动力高的主力机体放在靠前的位置作为先头部队开路，利用精神积极歼敌，而移动力慢的则负责殿后，对付之后出现在暗礁宙域附近的敌援军。敌援军的出现条件是击坠ディオスクA或到达第五回合或



将BOSS机ジェミニア的HP削减到60%以下这三个里的其中一个，要获得SR点毫无疑问是达成第一个最理想，ディオスクA也并不算太强。敌增援出现的同时我方グレンラガン会合体为超银河グレンラガン，取而代之由作为我方援军的アスクレプス和主角机组成一队，而且主角机变形后的时间限制也会解除。

BOSS机ジェミニア依然很棘手，而且相比上次还多了一个スフィア・アクト能力，当BOSS的气力达到140以上时每回合开始我方全员气力-3，最好让有脱力的机体来限制其气力的提升，如果能降到130以下，可以顺便把技能见切り和地图武器都废了，这样我方在接近时会安全一些，击破BOSS后主角机追加新必杀技。

第59话 决战の银河

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠
SR点获得条件	
5回合以内敌全灭	
可获得道具	
无	

攻略要点 敌人数量和HP都很多，不过整体命中率不高，以真实系的机体打头阵，利用反击积极迎敌即可。另外有地图武器的机体也可以好好利用一下，如ウイングガンダムゼロ、红莲圣天八极式和ストライクフリ–ダムガンダム的地图武器都不错，不过要注意ストライクフリ–ダムガンダム的不能移动后使用，得使用复数行动来调整位置，又或是给其装上增加一次行动次数的プラチナエンブレム。完成胜利条件后キタン会因剧情而牺牲，如果之前他已达成ACE机师，过关后进入D商店可获得1000Z的奖励。

最终话 天の光は全て星

胜利条件	1. 击坠グランゼボ–マ
败北条件	1. 我方战舰被击坠
SR点获得条件	
4回合以内将グランゼボ–マ的HP削减到99999以下	
可获得道具	
无	

攻略要点 最终话的敌人数量和BOSS能力都非常壮观，由于只需击破BOSS就能过关，而且BOSS一开始就会主动出击，拖得越久对我方越不利，所以杂兵只要适量清一些挡路的就行，主要目的还是尽早消灭BOSS。关卡开始后就可以放开手进攻，HP、EN、弹药和SP的损耗都不用担心，因为达成SR点条件或到达第五回合后，会发生剧情使BOSS和我方都全回复。有充足EN和SP的情况下，要击破BOSS可以说小菜一碟，只不过BOSS有HP回复（小）能力，如果全回复剧情后我方机体已经行动了不少，与其把BOSS打个半死给其有发动HP回复（小）的机会，那不如直接将满血的BOSS脱力后放置到下回合再一口气击破，这样总体要削减的HP会少一些。



Epilogue 动き出す刻、そして……

胜利条件	1. 击坠尸逝天 2. 迎来第四回合
败北条件	1. 我方战舰被击坠
SR点获得条件	
无	
可获得道具	
无	

攻略要点 作为下篇预告的关卡，虽然我方的HP和EN都只有70%，不过敌人也不强就是，BOSS尸逝天只有188000的HP，而且第一回合就会出击，我方第二回合就能接近它并展开集中攻击，基本不用靠迎来第四回合来过关。另外值得一提的是，本关前是最后一次整备界面，如果是打算多周目的玩家，建议只留下要继承到下周目的部件，其他部件全部都卖了，这样可以继承较多的Z芯片到下周目，凭我方现在的实力，即使大部分机体不装部件也能轻松过关。



白金攻略

奖杯综述

本作的奖杯分为流程型、收集型和捏他型三种，虽然按设计者的初衷，流程型和收集型有部分为多周目获得，不过如果玩家不嫌麻烦，第一周目获得也是完全可能的，所以只需通关一次就可白金。而捏他型多是让玩家达成一些古怪的条件，如装20架机体进战舰和将敌人的HP打到个位数等等，如果不想影响正常的攻关，达成这些奖杯后读档即可。

奖杯总数	35	铜杯	20	银杯	10	金杯	4	白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	70小时以上
在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

时狱篇マスタ– 白金
取得条件：获得其他所有奖杯

シナリオコンプリ–ト 金杯
取得条件：通过所有关卡

全SRポイント制霸 金杯
取得条件：获得所有SR点
奖杯说明：会多周目游戏的玩家只要选择不同的路线玩基本不难获得。如果打算在第一周目就获得，可以在有分支的关卡存档，通过读档来玩不同的路线，但这个方法的前提是必须是一周目就达成了进入if路线的条件。

エンブレムコレクタ– 金杯
取得条件：获得5个纹章
奖杯说明：需在一次通关内达成，不能分周目获得。

DEMのお得意样 金杯
取得条件：购入D商店所有固定商品（18种强化部件和4种强化系统，不包括额外商品）
奖杯说明：多周目游戏不难获得。如果第一周目就有注意积攒Z芯片的话，最后一话前把现有的强化部件全部卖掉，然后用卖部件挣到的钱购入D商店中剩下的固定商品，这样在第一周目也可获得。





奖杯说明：需在一次通关内达成，不能分周目获得。

ゲームクリア（银杯）
取得条件：游戏通关

パイロットブリーダー（银杯）
取得条件：ACE机师达到30人以上

カスタムキング（银杯）
取得条件：获得改造奖励的机体达到30架以上

オンリーワンクラッシュ（银杯）
取得条件：1次战斗给予敌人5万以上的伤害
奖杯说明：武器全改造的机体加了热血或魂的极限突破必杀技配合援护攻击。

マルチクラッシュ（银杯）
取得条件：使用地图武器同时击坠10架以上敌机

買い物上手（银杯）
取得条件：D商店的固定商品全部开启（18种强化部件和4种强化系统，不包括额外商品）

スーパーエースパイロット（银杯）
取得条件：任一机师的击坠数突破200

ゴールドフィンガー（银杯）
取得条件：获得累计资金总额突破3000万
奖杯说明：多周目游戏继承了资金的话不难获得。想第一周目获得的话平时得注意赚钱，除了地图武器配合精神幸运和祝福的赚钱方法外，强化系统**システム**DME和强化部件**プラーナコンバーター**、**ゴールドエンブレム**、**ゲインメーター**也都可以多多利用。如果眼看快通关了也达成不了，干脆找一个没有回合限制的关卡，把敌人打到只剩一架后，让装了**ゲインメーター**的机体一直移动到赚够为止。另外关卡Game Over后再次挑战金钱是继承的，找个敌人多又容易失败的关卡不断重复挑战也行，不过要注意Game Over后重新挑战无法获得该关的SR点。

スイートネイル（银杯）
取得条件：把敌人的HP削减到个位数
奖杯说明：需要一点运气的奖杯，不想麻烦的玩家可参考以下方法。第2话关卡一开始先让**クルツ**用AS用对物狙击铳干掉最近的一架Rk-92 **サベージ**，接着让宗介用单分子**カッター**攻击最近的**ブランチロボ**2号后结束回合，其他机体则尽量远离，让那架**ブランチロボ**2号在敌方行动时攻击宗介，宗介用单分子**カッター**反击，只要反击不打出会心，剩下的HP就是个位数，另外注意宗介和其机体都是刚加入时的样子，没有培养和改造过。由于是第2话，就算存档已经覆盖了以前的关卡，重新开始游戏也很快就能获得。

本気の全力攻击（银杯）
取得条件：在Combo最大的情况下使用极限突破+援护攻击打围攻补正+10的敌机
奖杯说明：注意点有两个，一是围攻补正+10需要用我方机体将敌机上下左右围起来，同时用来包围的四架机中不能包含待会要发动极限突破的机体（但可以包含发动援护攻击的机体）；二是不能在援护攻击未发动前敌机就被击坠，所以尽量选择攻击力低的武器来发动极限突破。

准备万端（铜杯）
取得条件：完成教学关卡

長き戦いの始まり（铜杯）
取得条件：完成第1话

マキシマムブレイク（铜杯）
取得条件：使用极限突破

タクティカルコンボMAX（铜杯）
取得条件：Combo达到最大

エースパイロット（铜杯）
取得条件：任一机师达成ACE

カスタムボーナス（铜杯）
取得条件：任一机体获得改造奖励

お買い上げ感謝感激（铜杯）
取得条件：购入D商店的任意一件固定商品（18种强化部件和4种强化系统，不包括额外商品）

休息の时（铜杯）
取得条件：观看中断存档后结束游戏的对话

战いの纹章（铜杯）
取得条件：获得第一个纹章

美しき战士（铜杯）
取得条件：任意一位女性机师达成ACE

精神统一（铜杯）
取得条件：大地图中使用检索功能搜索精神时可以搜到所有精神

韦驮天（铜杯）
取得条件：一次移动15格以上。
奖杯说明：移动力8或以上的机体装备强化部件**ゲートジャンパー**后使用精神加速，例如VF-25S**メサイア**F・TP（**オズマ**机）。

满员御礼（铜杯）
取得条件：战舰搭载20架以上机体
奖杯说明：找一话把机体尽量往母舰塞就行，注意要到第5话后我方机体数量才有20架以上。

爱と勇气を力に（铜杯）
取得条件：任一单位同时使用精神指令"加速"、"必中"、"闪き"、"热血"、"直击"、"努力"、"幸运"
奖杯说明：让机师使用爱+直击即可，又或是**ノリコ**达成ACE机师后，让其气力达到150发动"奇迹"。

一击二鸟（铜杯）
取得条件：第一次使用ALL武器击破敌方一个双机小队

本日ラッキーデイ（铜杯）
取得条件：一关里使用精神指令"幸运"和"祝福"的次数合计在10次以上

トリプルアタック（铜杯）
取得条件：任一单位1回合里行动3次以上
奖杯说明：使用复数行动或精神"觉醒"达成都行，使用复数行动最快获得的关卡是第3话我方刚有双机单位时，正好我方等级低加上武器刚好能秒敌，很快就能累积TT。

缘の下の力持ち（铜杯）
取得条件：任一我方机师1回合里为其他机师进行4次援护攻击
奖杯说明：要注意我方没有现成的援护攻击有4次的机师，而且援护攻击次数无法通过升级提升，只能通过PP增加。

一机斗千（铜杯）
取得条件：任意一位我方机师一关里击破15架以上敌机



文 库玛 美编 sienna

Atelier Ayesha Plus 黄昏の大地の錬金術士



本作是2012年发售的PS3游戏《爱夏的工作室 黄昏大地的炼金术士》的加强移植版。游戏在原作的基础上完整收录了PS3版所有的追加DLC内容。奖杯方面则追加了"フルオープン！"和"再会（ハードモード）"这两个新奖杯。特别是"フルオープン！"奖杯要求玩家必须完成81个相册解锁任务，其对物品调合和追加BOSS击破的高要求，将本作的白金难度在量与质上都瞬时提高了几个等级，因此这使得本作即使在剧情通关后也有着较高的耐玩度。

注：本作对应游戏版本1.01。

RPG	爱夏的工作室 黄昏大地的炼金术士			必需记忆卡
	アーシャのアトリエ Plus 黄昏の大地の炼金术士			2258MB
	Gust	2014年3月27日	日版	1人
	零售版：6090日元/ 下载版：5554日元	对应PSV TV		对应玩家年龄：12岁以上

系统详解

游戏操作

按键	说明
方向键	选择选项/选择目的地
○	确定/调查/对话/加快在世界地图上的移动速度
×	取消/跳跃
△	调出菜单/使用连携指令（AC）技能
□	使用连携指令技能/挥动魔杖打击场景中的怪物，主动进入战斗/切换情报显示
L	显示笔记（ノート）/切换使用连携指令技能的角色
R	调出系统（システム）/调出地图场景进行移动/切换使用连携指令技能的角色
Select	调合时显示素材的具体特性和效果
Start	调合时显示画面说明/快进战斗（需解锁相册）
左摇杆	移动
右摇杆	推进/拉远镜头

菜单

标题菜单



New Game：从最初开始游戏，有Normal（普通）和Hard（困难）这两种难度。

Load Game：读取存档。

Dressing Room：变更角色的服装、头部饰品和脸部饰品。

Extra：查看游戏中收集到的CG、影像、图鉴等内容。

Option：调整BGM、环境音、战斗音效等音量；设定信息（メッセージ）和事件（イベント）是否跳过，有"只跳过已读内容（既读のみ）"和"全跳过（全て）"两个选项可供选择；在战斗光标记忆（バトルカ-ソル记忆）中选择"する"的话，每一次选择战斗选项时，光标都会自动停留在上次使用过的选项上。

Tips 在PS商店可免费下载BGM更换包，下载好后在游戏中选择日志，或在世界地图中点R键，再选择"BGM变更"就可以欣赏到系列前作的音乐了。

主菜单



在游戏中按△可调出主菜单。主菜单画面的左侧为具体的菜单选项，右侧则显示目前队伍中角色的情报。

仓库（コンテナ）：存放大量道具的地方，选择道具时可以查看其详细的情报，并可将道具转移到背包中。

背包（かご）：目前携带的道具，选择道具后按○可将其转移到仓库中。

装备：可变更队伍中成员的服饰和武器。在爱夏（アーシャ）的装备画面中按→可切换到探索装备。

状态（ステータス）：可确认队伍中角色的各项基本参数、习得的技能和目前的装备。

基本参数一览

HP：当角色的HP为0时便无法进行战斗，整个队伍的HP都为0时则为战斗失败。

MP：使用技能时所消耗的点数。

攻击力：对怪物造成的伤害数值。

速さ：影响角色行动的顺序、回避以及逃走的成功率。

物理耐性：数值越高表明越能减轻敌人对自己造成的物理伤害。

炎耐性：数值越高表明越能减轻敌人对自己造成的火属性伤害。

冰耐性：数值越高表明越能减轻敌人对自己造成的冰属性伤害。

雷耐性：数值越高表明越能减轻敌人对自己造成的雷属性伤害。

状态耐性：数值越高表明越能减少敌人对自己附加异常状态时所造成的伤害。

クリティカル率：攻击和技能释放会心一击的几率。

クリティカル补正：补正率越高会心一击的威力就越大。

威力补正：威力补正率越高技能所能造成的伤害就越大。

AP补正值：该项数值越高连携指令槽的增加量也越多。

スキルコスト：此项值越高发动技能时所需要花费的MP就越少。

回避补正：对物理攻击的回避几率。

行动补正：数值越大所需的待机时间就越短。

ダメージ还元率：在受到敌人的物理攻击或技能攻击后，所能回复的HP值。

追加ダメージ炎：在使用物理攻击或技能攻击时，可对敌人造成的追加火属性伤害的数值。

追加ダメージ冰：在使用物理攻击或技能攻击时，可对敌人造成的追加冰属性伤害的数值。

追加ダメージ雷：在使用物理攻击或技能攻击时，可对敌人造成的追加雷属性伤害的数值。

战斗不能回避：此项值越高，受到重创时会更易回避HP变为0的战斗不能状态（但HP为1时无法发动）。

确率补正：攻击和技能施加的成功率。

状态附加 毒：对敌人成功附加毒状态的成功率。

状态附加 行动不能：对敌人成功附加眩晕状态的成功率。

状态附加 黑暗：对敌人成功附加黑暗状态的成功率。

状态附加 弱体化：对敌人成功附加弱化状态的成功率。

状态附加 スロウ：对敌人成功附加减速状态的成功率。

经验值补正：数值越高所获得的经验值就越多。

お金补正：数值越高战斗后所获得的金钱奖励就越多。

ドロップ补正：战斗获胜后入手战利品的几率。

笔记（ノート）：记载角色应达成的目标、课题、纳品委托等重要信息。

目标：目前主人公应该达成的事项，在某些目标上点○可确认具体的课题要求，并查看提示。

课题：达成目标所需的具体要求，并可确认达成后的报酬。

履历：至今为止达成的事项。

宣传单（チラシ）：可查看在路途上拾取的关于店铺宣传或怪物情报的宣传单。

纳品：在游戏中与头上有纳品图标的NPC对话可接受纳品委托，按照委托要求将道具交给NPC即可完成委托，获取报酬。

相册（アルバム）：完成每个九宫格拼图中的要求即可解锁一部分图片，解锁了整个图片后可获得特典画像以及报酬。

图鉴：可查看道具（ITEM）、怪物（MONSTER）、角色（CHARACTER）、宣传单（POSTER）中的详细情报。选帮助（HELP）可查看游戏中各项功能的具体说明。

设定（オプション）：与标题菜单中Option的内容一样。

Tips:



在工作室中点击日志，或在世界地图中按R键可进行游戏的存档或读档。

FEATURE
INFORMATION
EXPRESS
GUIDE

场景

角色可从街道据点出发，并通过世界地图进入到各个采取地来进行采取和战斗。在据点、地图和采取地之间移动并不断触发事件，是推动剧情发展的主要方式。

街道据点



地图上共有フィルツベルク、ホルンハイム和リ－ゼンガング这三个主要的街道据点。在街道据点中不仅可以进行存档、调合、记入日记等操作，还可以利用据点的商店购入物品。各个据点有多名给主人公纳品委托任务的NPC，在据点中需找头上有“纳品”字样图标的NPC，与他们对话即可接受委托。

世界地图（ワールドマップ）



▲在世界地图上只要把光标移到具体采取地上，各个地点的可采取道具、会出现的怪物以及到达此地的日期都会一目了然。

在场景中按R键选择“ワ－ルドマップへ”可来到世界地图，在世界地图上进行移动需要花费一定的天数。移动时可以用左摇杆操控红色箭头直接到想要去的地点，也可以使用方向键移动蓝色箭头在各地点中一个个地进行挑选，决定好要去的地方后按○即可开始移动。并且随着剧情的推进和采取地的踏破，世界地图上还会增加新的地点。

采取地



进入采取地后可以与怪物进行战斗，也可在有亮光提示的地点进行采取，采取时长按□键即可。采取地中还有宝箱和取水处（水の汲める场所）等特殊场景，此时按○

Tips 在街道据点中按R键可在据点的各场景间进行瞬移，场景名称右侧若显示了角色的小头像的话则表明此时该场景中可触发事件。

打开宝箱或□采取水资源即可。本作中各个主要角色分别有着自己的擅长采取地，让角色在擅长的地区进行采取时就有较大的几率获得稀有素材。而判断一个角色是否适合某采取地，除了根据其在采取时的对话内容和语气外，也可以根据其职业进行推测，比如挖掘者蕾吉娜（レジナ）就比较擅长在矿石较多的地方进行采取。

战斗

在采取地中触碰怪物或对着怪物按□挥动爱夏的魔杖击打它即可进入战斗，而在流程中触发了与BOSS对战的剧情的话也会自动进入战斗。

战斗画面



①HP：当单独角色的体力为0时将陷入战斗不能的状态，整个队伍的HP都为0的话则为战斗失败。战斗失败后会强制性地返回世界地图，时间也会经过一天（剧情要求必须输掉的战斗除外），但游戏中不会出现Game Over的情况。
②MP：发动技能时会消耗MP，受到敌方的特定攻击时MP也会减少。
③战斗菜单：选择具体的行动。
④行动槽：显示行动的顺序。
⑤连携指令槽：蓄满时即可按△或□发动连携指令。
⑥必杀技槽：受到或发动攻击时会积蓄必杀技槽，蓄满后即可发动必杀技。

战斗菜单

攻击：施展普通攻击。
アイテム：爱夏的专属战斗招式，可在战斗中使用各种各样的道具。
スキル：使用角色的技能，使用时会消耗MP。
移动：让角色移动位置，角色离敌人越远每次行动后到下次发动行动所需等待的时间就越长；而离己方角色较远的话，一些支援型的连携指令就无法发动。
逃げる：逃离战斗。如果敌人的速度较快的话很可能会出现无法逃离战斗的情况。
必杀技：当部分角色满30级后会习得必杀技，发动必杀技前必须积蓄黄色的必杀技发动槽到100%。

战斗菜单

在队伍中有同伴的情况下，只要积蓄角色头像下方的紫色支援蓄力槽，就可以在施展了攻击或者遭受了敌方攻击的某些情况下施展连携指令，连携指令根据角色的不同形式也多种多样，比如除了一般的掩护外，爱夏可以在战斗中寻找素材，尤里斯（ユーリス）可以在掩护后进行反击、蕾吉娜可以发动在烟雾中逃走的技能等。使用△和□可以使用支援技能，而使用L和R则可切换使用连携指令的角色。

异常状态

在战斗中受到敌方的特定攻击会陷入异常状态，此时就需要爱夏使用道具来解除这些异常状态。

图标	异常状态	说明
	中毒	战斗中每行动一次都会受到伤害
	眩晕	无法施展行动，但被攻击后都会进行一定的回复
	弱化	所有的属性值都下降
	黑暗	攻击的命中率和回避率都下降
	减速	进行下一次行动之前的等待时间变长



调合

调合可谓是该系列作品向来的中心内容，本作的调合系统相较系列的其他作品更简单易懂。调合之前首先需要采取或者购买素材，然后在据点的房间中进行调合。想要调合不同的物品必须入手相应的参考书。调合需要消耗CP点数，CP点数可以通过提升调合等级或获取额外奖励的形式来增加，并且根据调合道具和调和个数的不同，所花费的天数也不一样。调合过程中，素材品质的平均数值决定了调合道具的品质。每投放一次素材就可以使用一次调合技能，调合技能对道具的效果和潜在能力的附加有着直接影响。

调合关键词

CP：投入材料和使用调合技能时会消费的点数。当CP的数值为0时，即使投入素材也不会产生效果。
效果：调合时通过突破各属性数值的界限可增加道具的效果，效果的种类也多种多样，比如增加物理伤害、增加属性值伤害、再生回复增加等。
特性：不受调合方式所影响的固有效果。
潜在能力：追加效果。每个调合道具都有5个可追加的性能，调合时只要投入素材就会积蓄潜在能力的能力槽，每当能力槽突破一次上限时调合道具就会出现1个新的潜在能力。

Tips:

武器的强化方法：调合砥石类道具，点使用（使う）然后选择想要予以强化的武器即可。
防具的强化方法：调合染料类道具，点使用然后选择想要进行强化的防具即可。

调合技能

随着主人公自身的调合等级的提升，就可以习得各种各样的调合技能。合理运用这些调合技能的话比较容易调合出高品质的道具。

技能名称	所需的调合等级	说明
じっくり调合	Lv10	可以自由决定投入素材的顺序
潜在能力发见	Lv15	发现1个潜在能力，具体的潜在能力以道具的不同而异
力を引き出す	Lv20	投入下一个素材时，潜在能力加15点
潜在能力扩张	Lv25	发现3个潜在能力
力を注ぐ	Lv25	通常状态下1个素材只能使用一次，但使用该技能的话投入的下一个素材可以使用两次。但此时素材的CP消耗值也会增加50%
评价点ボーナス	Lv30	道具效果的评价上升（部分效果除外）
潜在能力解放	Lv30	发现5个潜在能力
力を移す	Lv35	复制下一个投入素材的全部潜在能力
熟练者の腕前	Lv40	调合技能所需要消耗的CP全部减半
力を打ち消す	Lv45	删除1个潜在能力

调合步骤＆画面解说

步骤1：选择想要调合的道具。



①调合此物品需要的等级。
②需要的天数
③主人公目前的调合等级。
④离下一个等级需要的调合点数。
⑤可调合物品的种类，按L和R可进行切换。
⑥关于道具的介绍。

按□可查看此道具的效果和潜在能力，未解锁的会以问号的形式显示。

步骤2：选择调合的素材。



①素材的种类。按○可在这一类别中进一步选择素材。
②对调合效果的预测。
③调合后道具可能具有的潜在能力一览。
④属性数值的界限。突破界限后会追加效果。

步骤3：选择使用素材的数量。



①制作天数、完成道具调合的日期、个数以及个数补正的详细信息。
②按→或←调整投入素材的个数。
③选择“材料を投入する”则由玩家决定投入素材的顺序和调合技能的具体使用；选择“お任せて材料を投入する”则由系统随机投入素材进行调合；选择“選びなおす”则退回到选择投入素材个数的步骤。

步骤4：选择“材料を投入する”后，按→和←可切换素材和调合技能，按↑和↓可选择要投入的素材或要使用的调合技能；按Select会显示素材特性和效果的详细情报；按□可查看素材的具体情报；



①总的CP和所剩的CP点数。
②投入素材需要的CP点数。
③素材及调合技能一览
④道具的品质和出现效果的预览。
⑤道具的特性预览。
⑥道具的潜在能力预览。
⑦道具获得的额外奖励以及火水风土各属性的具体值。

步骤5：调合完成，选择放入背包还是仓库。



①提升的调合点数，达到要求后会提升调合等级。
②完成调合的道具的详细情报。
③选择放入背包（かご）或仓库（コンテナ）。

商店



随着剧情的推进，会出现各种各样的商店供主人公购入素材和道具。商店共分为店铺、行走商人和集市的店铺三种。行走商人的店铺在世界地图中，需要主人公过去与他们对话才能购买商品。而集市（バザール）的店铺只能在集市的举办期间才能使用。在商店购买一定数量的道具后会提升商店的等级，商店的等级越高可登录的商品就越多。登录了商品后，商人会按登录的商品进货供主人公购买。商店共分为LV.1～Lv.5这5个等级，LV.1可登录的商品数为5个，之后每升一个等级就增加5个登录空间。登录品的价格会随着道具的品质有所提升，玩家可利用此功能获取大量的稀有道具。要注意的是每个商店可登录的道具种类不同，具体的商店相关情报如下表所示。

注：没有特别注明的则为无法进行登录商品的商店。

店铺

商店名称	商店使用条件	可登录商品类型
黒猫の散歩道	去往フィルツベルク后会自动触发剧情，之后即可使用	药品、中和剂、爆弹、日用品、魔法道具
フレッドパン屋	触发事件“パン屋さん开店”后即可使用	食品
贰番馆受付	奥蒂莉亚（オディ-リア）出现后	—
白い鸦亭	去往ホルンハイム后触发凯尔(カイル)的登场事件	食品、调合素材
ぼくのおみせ	去往ホムンクルスの街	—

行走商人

商店名称	商店使用条件	可登录商品类型
夕焼の马车商	推进阿尼（アーニ-）的相关剧情，并在世界地图中选择与其对话（话しかける）	药品、中和剂、日用品、魔法道具、调合素材
星くずの憧れ	推进拉南（ラナン）的相关剧情，并在世界地图中选择与其对话	—
うしの呼铃	推动与娜娜卡（ナナカ）的相关剧情，并在世界地图中选择与其对话	—
盐原の花	推动与塔妮亚（タ-ニャ）的相关剧情，并在世界地图中选择与其对话	调合素材

集市店铺

商店名称	商店使用条件	商店位置	可登录商品类型
极上矿石屋	蕾吉娜可加入队伍后	バザ-通り的右下方	爆弹、装饰品、贵金属、宝石
大魔法商店	薇尔贝儿（ウイルベル）可加入队伍后	バザ-通り的左侧	中和剂、调合素材、魔法道具
まんぷく杂食堂	琳卡（リンカ）可加入队伍后，并完成了目标“ア-シャのお料理教室”	マリオンオフィス	武器、防具
狩猎の有明	尤里斯可加入队伍后	フィルツベルク大桥左侧	日用品、装饰品
ニオの药屋	救回妮奥（ニオ）后	フィルツベルク大桥右侧	药品、日用品

日记



随着事件的触发可以解锁能记入日记中的剧情事件（思い出）。记入日记需要花费回忆点数（思い出pt），而回忆点数则可以通过做纳品委托任务和调合等多种方式取得。记入日记后主人公还会获得诸如提升HP、MP、物理耐性等多种奖励，3个奖杯的解锁也与日记记入的数量相关，因此在游戏中不断累积回忆点数并记入日记也是十分重要的一环。

日记名称	需消耗的点数	奖励	日记记入条件
ニオがいた！	50	HPアップ/MPアップ	达成目标“药草园に行こう”
頼れるお姉さん	150	攻击力UP/职人の砥石	达成目标“邻の村へ行こう”
约束のために	200	MPアップ/HPアップ+	达成目标“街の高台で待ち合わせ”
小さな魔法使い？	200	MPアップ/魔法の知识	达成目标“フィルツベルクを周ろう”并在フィルツベルク大桥触发事件
スラグの间引き	250	速度UP/爆弹の知识	达成目标“发掘屋さんのお祭り”
遗迹案内	100	速度UP/洗练の染料	达成目标“药草园の道案内”
旅は道连れ	200	速度UP/日用品の知识	达成目标“出口を探して”
初めての炼金术	300	探究心/探究心+	达成目标“炼金术の实践”
心强い护卫さん	200	仲间想い/仲间想い+	达成目标“マリオンオフィスの地图”
大切なバランス	100	物理耐性UP/冰耐性UP	触发拉南相关事件“大切なバランス”

Tips 在解锁了“ホムンクルスの街”场景后，ぼくのおみせ的商人也会出现在リ－ゼンガング最高处的平台上。

日记名称	需消耗的点数	奖励	日记记入条件
ガラス工房の调查	200	HPアップ/コレクトグラス	达成目标“ガラスの遗迹调查报告”
ハロス村の调查	200	MPアップ/流浪の民の靴	达成目标“ハロス村の调查报告”
反省しないベルちゃん	200	速度UP/调合素材の知识	触发薇尔贝儿相关事件“反省しないベルちゃん”
品评会胜利	200	攻击力UP/雷耐性UP	触发哈利（ハリ－）相关事件“品评会初出场”
盐のニオ	300	HPアップ/フルスイング	达成目标“（纳品）百年に一度咲く花”
兽医さん	100	物理耐性UP/状态异常耐性UP	达成目标“药草探し”
ア－ニ－と地主さん	100	攻击力UP/雷耐性UP	触发阿尼相关事件“ア－ニ－と地主さん”
新作パン	100	攻击力UP/食品の知识	达成目标“新作パンのアイデア”
料理の行方	250	攻击力UP/雷耐性UP	触发玛丽昂（マリアン）相关事件“料理の行方”
甘いきらきら	100	物理耐性UP/冰耐性UP	达成目标“キラキラ”
雨の中のニオ	300	MPアップ/水の知识	达成目标“雨を待つ花”
日蚀のニオ	200	MPアップ/MPアップ+	达成目标“阳を避けて咲く花”
日蚀の花	200	HPアップ/HPアップ+	达成目标“阳を避けて咲く花”
ママンの味	100	物理耐性UP/炎耐性UP	达成目标“素敌なお果子”
お代の代わり	250	一流の冒险术/一流の冒险术+	触发尤里斯&娜娜卡相关事件“お代の代わり”
秘宝探索	250	速度UP/魔法の知识	达成目标“凄い秘宝探し”
名誉挽回	100	速度UP/炎耐性UP	触发阿尼相关事件“名誉挽回”
色仕挂け	100	速度UP/状态异常耐性UP	达成目标“荷物の行方”
芽生える绊	100	物理耐性UP/冰耐性UP	触发玛丽昂相关事件“芽生える绊”
仕立て屋さん	250	攻击力UP/装饰品の知识	达成目标“弟さんの礼装”
梦の中のニオ	300	MPアップ/药品の知识	触发爱夏相关事件“花の香”
归れないニオ	200	HPアップ/HPアップ+	达成目标“迷子の仔牛の报告”
炼金术士の资质	250	炼金术の学び/炼金术の学び+	达成目标“（纳品）纳得の调合品”
恶魔の料理	100	速度UP/冰耐性UP	触发凯尔相关事件“恶魔の料理”
憧れる少女	100	物理耐性UP/炎耐性UP	达成目标“街のもの”
眠たいニオ	200	HPアップ/HPアップ+	达成目标“光る花と遗迹”
ホムンクルスの旅立ち	200	MPアップ/MPアップ+	触发爱夏相关事件“ホムンクルスの旅立ち”
银狼の墓	250	物理耐性UP/食品の知识	达成目标“银のオオカミ”
甘いもの禁止期间	100	物理耐性UP/状态异常耐性UP	触发奥蒂莉亚相关事件“甘いもの禁止期间”
梦见るオ－トマタ	100	速度UP/状态异常耐性UP	触发奥蒂莉亚相关事件“梦见るオ－トマタ”
究极のパン	100	攻击力UP/炎耐性UP	达成目标“究极のパン”
炼金术の历史	250	炼金术の工夫/炼金术の工夫+	达成目标“最后の书物”
未来の美少女	100	速度UP/炎耐性UP	触发塔妮亚的相关事件“おのぼる”
约束ね	300	速度UP/疲れ知らず	达成目标“ニオを取り戻しに！”
ニオと再会	200	HPアップ/幸せな思い出	达成目标“ニオを取り戻しに！”
レジナ・カティス桥	250	物理耐性UP/爆弹の知识	达成目标“仕事纳め”
语り继がれる传承	100	攻击力UP/冰耐性UP	触发拉南相关事件“语り继がれる传承”
赖りになる仲间	200	物理耐性UP/雷耐性UP	达成目标“魔法使いの破门”
ニオのお墓	200	攻击力UP/状态异常耐性UP	触发妮奥相关事件“ニオのお墓”
自分探し	250	速度UP/水の知识	触发琳卡相关事件“自分探し”
ドラゴン退治	200	攻击力UP/日用品の知识	触发尤里斯相关事件“ドラゴン退治”
牛饲いの秘密	100	攻击力UP/冰耐性UP	触发娜娜卡相关事件“牛饲いの秘密”
大きなスラグ	250	速度UP/调合素材の知识	触发吉斯古利夫（キ－スグリフ）相关事件“大きなスラグ”
8人のリンカ	200	观察力/观察力+	达成目标“二人のリンカさん”
幼驯染の祝胜会	100	攻击力UP/炎耐性UP	触发凯尔相关事件“幼驯染の祝胜会”
ゆっくり歩くように	250	物理耐性UP/药品の知识	触发妮奥相关事件“ゆっくり歩くように”

参考书

只有入手参考书才能习得各种各样道具的调合方法，因此只要资金充裕的话玩家最好尽量多地入手参考书。各参考书的入手条件以及所记载的可调合道具如下表所示。

参考书名称	可习得的调合道具	书籍的获得方法
参考书名称	可习得的调合道具	书籍的获得方法
祖父の制药ノ－ト	リ－ゼン软膏	初期持有
	匂い袋	
	有毒の水	
	药草の干し叶	
	燃える水	
	バゲット	
	ざら纸	

参考书名称	可习得的调合道具	书籍的获得方法
暮らしと杂货	ゼッテル	从黑猫の散步道中购入
	ロウ	
	アラジオ	
	お手制陶器	
	自然の绞り油	
	家庭の贴り药	
	ハチミツ	
传统の秘药辞典	刚力の涂り药	从白い鸦亭购入
	体温操作の湿布	
	秘药・倍速丸	
	沉默の丸药	
食事と药膳の调合	スカツシユテイ－	从黑猫の散步道购入
	ミネラルパウダ－	
	头脑明晰の煎药	
	肉体活性の粉末	
	熟成テイ－リ－フ	
	蒸留水	
炼金医学大全	病魔退散荡	从贰番馆受付购入
	特效クリ－ム	
	一粒大回复锭	
	药石の耳饰り	
	针无し注射器	
炼金术の基础	クラフト	完成目标“フィルツベルクを周ろう”后获得
	フラム	
	レヘルン	
	中和剂・赤	
	中和剂・青	
	中和剂・绿	
	中和剂・黄	
便利なばくだん	冻る水	从贰番馆受付购入
	ドナ－スト－ン	
	ブライトクラフト	
	ヒンメルシエンク	
精灵使いの书	ツアイトフラム	从贰番馆受付购入
	スニ－レヘルン	
	ドナ－シュテルン	
	エクサボム	
	灼热の神酒	
	フラン合炭	
黄昏の因果律	天启の书	完成目标“手がかりを探して”后获得
	黒のエクリプス	
	天元方阵	
	メルト铁钢	
始祖の调合体系	失われた神々の灵药	在イグドラシル・花の小径地图中打开宝箱获得
	蜃气楼の镜	
	メディカ溶液	
	禁断のカプセル	
	转移の翼	
丰かな衣食住	ゼラチン油	从黑猫の散步道购入
	记忆のインク	
	接着ゼリ－	
	まめミルク	
	カゴ	
	书物刷りの半纸	
	泡立つ洗剂	
狩猎による生活	なめし革	从黑猫の散步道购入
	丈夫な毛糸	
	ハ－ドスキン	
	羽根饰り	
	毛皮の手袋	
	风邪知らずの粉	
	研磨剂	
传说の魔物たち	ビ－ストレザ－	从ぼくのおみせ购入
	骨の粉末	
	龙鳞のシンボル	
	不死鸟の腕轮	
贵族のための调合	情热の香水	从白い鸦亭购入
	マギシャシ－ト	
	成就の指轮	
水の历史	永远の纯水	在朽ちた遗迹岛地图右侧打开宝箱后获得
	白のオイル	
	ゲヌ－クの惠みの壶	
パン职人の手引き	谷物の粉	从フレッドパン屋购入
	デニッシュ	
	おまんじゅう	
	ベジス－プ	
	职人のための湿布	
	黒いパウダ－	

参考书名称	可习得的调合道具	书籍的获得方法
家庭でパン作り	パンの星	从フレッドパン屋购入
	田舎パン	
	さくさくデニッシュ	
	豆スープ	
祝いの日のパン食	ロイヤルコッペ	从フレッドパン屋购入
	カラメルデニッシュ	
	ビターマフィン	
	传统食パン	
	夕焼けのコンソメ	
谷物の起こす奇迹	黑バゲット	从フレッドパン屋购入
	ほくほくマフィン	
	パンの金星	
	肉まんじゅう	
	ベジまんじゅう	
世界食べ歩き录	スト–ンブレッド	从白い鸦亭购入
	オ–シャンスタ–	
	ホットバゲット	
	保存の壶	
	秘传のスパイス	
游牧民族の一生	锻えられた皮革	从うしの呼铃购入
	醸すチ–ズ	
	音无しの靴	
輝く宝石の世界	钢玉	从贰番馆受付购入
	白曜石	
	金刚玉	
	金	
土と生きる炼金术士	浓缩こやし	从ぼくのおみせ购入
	荣养剂	
	丰穣の女神の器	
	ゲヌ–クのじょうろ	
	黄金の蜜	
全国お守り百科	不思议な魔除け	从黑猫の散步道购入
	力のト–テム	
	水晶の守り	
	神秘のタリスマン	
	素焼きのおまもり	
禁书ノクトゥ–ル	影のクロ–ク	达成目标“遗迹のスラグ”后获得
	魂缚のチェイン	
	投影の染料	
	业物の砥石	
うしと生活	チ–ズ	从うしの呼铃购入
	熟成チ–ズ	
	うしクリ–ム	
	ふんわりホイップ	
	液体バタ–	
	共鸣の铃	
世界の秘宝から	山师のサイコロ	触发哈利相关事件“世界の秘宝から”后获得
	底なしのつぼ	
	携带コンテナ	
	魔除けの雾吹き	
クラフト原书	玄人の砥石	在ハロス村的废屋中打开宝箱获得
	入魂の砥石	
	练磨の染料	
	魔法の染料	
グラス工房の全て	粉末ガラス	在グラス工房迹・第三回廊中获得
	ガラスの棒	
	ガラスのティアラ	
	钢铁の糸玉	
	柔らかい金棒	
	磨いた水晶	
フレグランスガイド	アロマミスト	在迹・渴きの水路中获得
	清らかな花粉	
	ポプリ	
	ドライハ–ブ	
	メンタルエキス	
	花占いの札	

纳品委托

在本作中爱夏可以在リ–ゼンガング、フィルツベルク和ホルンハイム接受纳品委托，将要求的道具交给委托人后就可以赚取金钱、回忆点数和各种各样的报酬，想要解锁玛丽昂的结局的话还必须达成90个委托以上，因此在游戏中除了推动主线和角色的剧情事件外，也要注意纳品委托的完成，并且无论是爱夏自己调合的还是从商人处购入的都可以作为纳品，因此想节省时间的话也可直接购入道具进行交纳。下表为各个据点的具体委托任务情报，推动剧情所需完成的纳品委托请参照后文的剧情事件部分，在此就不赘述了。

リ–ゼンガング

村の广场

委托人	委托名称	交纳道具	报酬
体の弱いお姉さん	怪我をしている	リ–ゼン软膏×2	800金钱
	恶寒がする	スカッシュテイ–×3	900金钱
	荣养が足りない	ミネラルパウダ–×3	1000金钱
	めまいがする	强壮剂类道具	1200金钱
	元气になりたい	药品类道具	1400金钱
裁缝好きな姉	デザインしたい	ゼッテル×3	700金钱
	服を作りたい	なめし革×2~3	700金钱
	仕立ての糸がほしい	丈夫な毛糸×3	1100金钱
	宝石がほしい	宝石类道具	1100金钱
	アクセサリ–がほしい	装饰品类道具	1500金钱
村一番の年长者	腰が痛い	家庭の贴り药×3	500金钱/大きなト–ン
	趣味の壶	保存の壶×2	600金钱/カタコイモ
	趣味の骨董	不思议な魔除け×2	700金钱/グリ–ンシ–ド
	趣味の花	花类道具	800金钱/ホワイトサラ–ト
	趣味の金属	贵金属类道具	1500金钱/クマのとっておき
ベテラン发掘屋	发破の手传い	黑いパウダ–×3	800金钱
	劳动后の一杯	まめミルク×3~4	1100金钱
	迟すぎた五月病	肉体活性の粉末×3	1200金钱
	大型爆破事业	爆弹类道具	1300金钱
	祝宴の准备	灼热の神酒×2~4	2000金钱
村の勇者	度胸だめし	燃える水×2	400金钱/ガラクタ
	本物で游ぼう	ガラクタ类道具	500金钱/青とげの实
	都会のパン屋さん	パン类道具	800金钱/完熟果实
	战いに必要なもの	武器类道具	700金钱/ワ–ドスト–ン・阳
	冒险したい	冒险用具类道具	1000金钱/地龙のウロコ

フィルツベルク

フィルツベルク大桥

委托人	委托名称	交纳道具	报酬
割と气乐な放浪者	お恵みを！	バゲット×3	550金钱/赤い花
	なくてはならない	アラジオ×3	700金钱/灰だんご
	饮み水の确保	ろ过材类道具	850金钱/スラグの魂石
	住居の建筑	木材类道具	1000金钱/エ–テル石晶体
	生活の向上	日用品类道具	1150金钱/极乐鸟の羽根

バザ–通り

委托人	委托名称	交纳道具	报酬
研究热心な老绅士	调查のための准备	匂い袋×3	450金钱/大ワシの羽根
	火の生物の调查	动物素材类道具	500金钱/金のオブジェ
	古代言语の研究	古代言语类道具	600金钱/幸运のクロ–バ–
	传说の兽の调查	ビ–ストレザ–×1	1500金钱/精灵の息吹
	考古学の研究	丰穣の女神の器×1	3000金钱/ワ–ドスト–ン・人
勤勉みの行商人	纸の补充	ざら纸×3	600金钱
	燃料危机のウワサ	ゼラチン油×3	800金钱
	野菜相场で一储け	野菜类道具	800金钱
	お得意样の为に	肉类道具	1400金钱
	食粮难に备えろ	谷物の粉×30	5000金钱

高台の广场

委托人	委托名称	交纳道具	报酬
やさしいお姉さん/情热に生きる青年	恋の病を治して	风邪知らずの粉×3	700金钱
	燃え上がる恋	レヘルン×3	800金钱
	幸せすぎて怖い	幸运の证类道具	900金钱
	情热の赠り物	宝石类道具	1000金钱
	永远の别れ	永远の纯水×3	3000金钱

委托人	委托名称	交纳道具	报酬
无邪气な少年/无邪气な少女	ロウで游ぼう	ロウ×3	400金钱/とげとげの实
	工作の宿题	苍白の粘土×3	500金钱/虫除け草
	スイートドリーム	甘味料类道具	500金钱/糖木の受益
	ウソじゃない!	金色の巣×3	600金钱/古代ごみ
	おたから发见!	ゲヌークのじょうろ×1	1000金钱/银色の巣
话好きなおばさん	美容の追求	自然の绞り油×3	700金钱
	丰かな暮らしへの憧れ	泡立つ洗剂×3	700金钱
	魅惑の果实	果物类道具	1100金钱
	辛いもので美しく	香辛料类道具	1100金钱
	健康バンザイ!	食品类道具	3600金钱

黑猫の散步道

委托人	委托名称	交纳道具	报酬
身近な探求者	保存用の品を求めて	药草の干し叶×3	600金钱
	防寒具を求めて	毛皮の手袋×1	800金钱
	畑の肥料を求めて	浓缩こやし×3	1000金钱
	魔法の道具を求めて	魔法の道具类道具	2000金钱
	エリキシルを求めて	エリキシル类道具	4400金钱
自然を爱する乙女	ナチュラルライフ	ベジスープ×3	400金钱/丈夫なシャツ
	オーガニックスタイル	干燥植物类道具	500金钱/编み入みシャツ
	自然の发饰り	羽根饰り×1	600金钱/レザーシャツ
	天然石の魅力	磨いた水晶×2	800金钱/毛皮のシャツ
	ワイルドファッション	革材料类道具	1050金钱/金糸のシャツ

ホルンハイム

ホルンハイムの广场

委托人	委托名称	交纳道具	报酬
日々に悩む老绅士	夕饭の悩み	豆のスープ×3	800金钱
	保存の悩み	保存の壶2×	900金钱
	买い物の悩み	かご×1	1000金钱
	探し物の悩み	コレクトグラス×1	1300金钱
	主食の悩み	パン类道具	2400金钱
健气なガール/がけっぷちボーイ	磨いて游ぶ	研磨剂×3	400金钱/きれいな水
	お绘かきで游ぶ	记忆のインク×3	500金钱/熟成うしミルク
	折り纸で游ぶ	纸类道具	500金钱/リバーウッド
	ひとやすみ	ミルク类道具	600金钱/ドラゴンボーン
	石ころあつめ	原石类道具	750金钱/金とげの实
お祭り男	祈りのろうそく	ロウ×5	1500金钱
	クリーム特需	うしクリーム×5	1500金钱
	祝いの甘味	黄金の蜜×4	1500金钱
	花の供物	花类道具	1500金钱
	とげとげ祭り	とげの实类道具	1500金钱

白い鸦亭

委托人	委托名称	交纳道具	报酬
健康志向の男性	健康的主食	黑バゲット×3	800金钱/リビングクレイ
	荣养の补充	ミネラルパウダ-3	800金钱/硬いギザギザ
	健康的サラダ	野菜类道具	900金钱/银色の液体
	甘露の一杯	甘露の灵水×2	900金钱/エーテルバブル
	香りを食べる	秘传のスパイス×3	1000金钱/大きな原石
多忙を极めし青年	纳品不足	熟成ティーリーフ×4	1000金钱
	损失の补てん	ハードスキン×4	1000金钱
	紧急の赖み	フラン合炭×4	2000金钱
	无理して德取れ	日用品类道具	2000金钱
	一寸の赌け	メルト铁钢×2~4	3000金钱
酒こだわりの男性	酒を愉しむ	ハチミツ×1~2	1000金钱
	最高の水割り	蒸留水×2	1100金钱
	中休み	夕焼けのコンソメ×3	1200金钱
	酒のつまみ	チーズ类道具	1300金钱
	〆の一品	オーシャンスター×3	2400金钱

相册任务



相册（アルバム）是加强版中加入的新系统，相册中共有九张CG，每张CG被分成了九宫格的隐藏拼图形式，每完成一片拼图上的要求后该片拼图的图案就会被解锁，每解锁六张以上就可以开启下一张CG，解锁完一整张CG的拼图会获得奖励。九张CG都解锁完后就可以解锁奖杯“**フルオープン**”。以下为各拼图的要求及解锁CG后可获得的奖励，强烈推荐玩家们尽快解锁第4张CG获得在任意地点都可以更换队员的奖励，这样就不用为了更换队员而满地图跑了。

注：后文按照每张CG中从左至右，从上至下的拼图排列顺序进行解说。

Page1 アルトゥールの药士

拼图全解锁报酬：解锁部分本篇中未收录的设定插画，可在标题菜单→EXTRA→**アトリエ**→**おまけ**中进行查看。

拼图名称	行动目标
冒险者レベル 初级	爱夏的战斗等级达到Lv5
调合（效果）1	调合带有“バックアタック・弱”效果的フラム
战斗 Lv1	讨伐5种怪物
アイテム购入 初级	从商店中购入累计500金钱的物品
バトルスキル 初级	使用10次战斗技能
チラシ初级	拾取一张传单（チラシ）
依赖の达成 Lv1	达成5个纳品委托
バックアタック 初级	在战斗中施展10次バックアタック
アイテム使用 1	使用5次リーゼン软膏

Page2 そうそうあやすみ

拼图全解锁报酬：解锁套装“幻想”。

拼图名称	行动目标
炼金术レベル 初级	爱夏的调合等级达到Lv10
依赖の达成 Lv2	达成15个纳品委托
战斗 Lv2	讨伐15种怪物
チラシ中级	拾取10张传单
アイテム登录 初级	在商店中登录5次道具
アイテム使用 2	在战斗中使用3次レヘルン
砥石の使用 初级	使用砥石强化1个武器
特殊连携指令 初级	在战斗中使用5次连携指令
染料の使用 初级	使用染料强化1个防具

Page3 出发前のひととき

拼图全解锁报酬：解锁套装“华丽”。

拼图名称	行动目标
调合（效果）2	调合带有“战斗不能も回复・中”效果的肉体活性の粉末
水汲み	在所有的水井中取过水
调合（效果）3	调合带有“能力复写・2”的玄人の砥石
染料の使用 中级	使用染料强化5个防具
冒险者レベル 中级	爱夏的战斗等级达到Lv20
砥石の使用 中级	使用砥石强化5个武器
调合（效果）4	调合带有“能力复写・2”效果的练磨の染料
调合（スキル）1	在调合中使用10次“力を引きだす”的调合技能
调合（效果）5	调合带有“おいしく回复・强”效果的ロイヤルコッペ

Page4 姊妹揃って

拼图全解锁报酬：在任意地方都可以自由更换队员。

拼图名称	行动目标
炼金术レベル	爱夏的调合等级达到Lv25
ショップレベル 初级	商店的等级累计提升了2个等级
アイテム购入 中级	在商店中购入累计5000金钱的道具
调合（スキル）2	在调合中使用10次“力を注ぐ”的调合技能
调合（效果）6	调合带有“早く步ける”效果的流浪の民のくつ
特殊连携指令 中级	在战斗中使用15次连携指令
调合（效果）7	调合带有“采取效率アップ”效果的コレクトグラス
アイテム登录 中级	在商店中登录了15次道具
调合（效果）8	调合带有“どこでもコンテナ”效果的携带コンテナ

Page5 水场で一息

拼图全解锁报酬：继续解锁本篇中未收录的设定插画。

拼图名称	行动目标
アイテム使用 3	在战斗中使用3次スト–ンブレッド
バックアタック 中级	在战斗中施展60次バックアタック
アイテム使用 4	在战斗中使用了3次エクサボム
砥石の使用 上级	使用砥石强化了15个武器
必杀技 初级	使用了1次必杀技
染料の使用 上级	使用染料强化了15个防具
调合（效果）9	调合带有“重伤回复・中”效果的针なし注射器
依赖の达成 Lv3	达成30次纳品委托
调合（效果）10	调合带有“クリティカルスロ–”效果的エクサボム

Page6 系がる约束

拼图全解锁报酬：解锁套装“洗练”。

拼图名称	行动目标
依赖の达成 Lv4	在战斗中使用3次スト–ンブレッド
调合（效果）11	调合带有“愈しの岚”效果的ゲヌ–クのじょうろ
ショップレベル 中级	商店等级累计提升10级
调合（效果）12	调合带有“吸收の力”效果的魂缚チェイン
战斗 Lv3	讨伐25种怪物
调合（效果）13	调合带有“熟练の幻影”效果的蜃气楼の镜
アイテム使用 5	在战斗中使用3次蜃气楼の镜
バトルスキル 中级	在战斗中使用100次技能
特殊连携指令 上级	在战斗中使用30次连携指令

Page7 阳光を浴びながら

拼图全解锁报酬：可快进战斗演出。

拼图名称	行动目标
依赖の达成 Lv5	达成50次纳品委托
战斗 Lv4	讨伐了35钟种怪物
アイテム购入 上级	在商店中累计购入了50000金钱的道具
アイテム登录 上级	在商店中登录了30次道具
チラシ 上级	拾取了30张传单
调合（效果）14	调合带有“超再生”效果的不死鸟の腕轮
调合（スキル）3	在调合中使用了10次“力を移す”的调合技能
调合（潜在能力）1	调合带有“光の虚像”潜在能力的装备
必杀技 中级	在战斗中使用了10次必杀技

Page8 仲良くお买い物

拼图全解锁报酬：解锁套装“优美”。

拼图名称	行动目标
调合（潜在能力）2	调合带有“HP＋25”潜在能力的装备
调合（スキル）4	调合中使用了10次“力を打ち消す”的调合技能
调合（潜在能力）3	调合带有“全能力＋6”潜在能力的装备
ショップレベル 上级	商店等级累计提升20级
バックアタック 上级	在战斗中施展120次バックアタック
必杀技 上级	在战斗中使用了25次必杀技
调合（潜在能力）4	调合带有“スキル强化Lv3”潜在能力的装备
バトルスキル 上级	在战斗中使用了200次技能
调合（潜在能力）5	调合带有“赤气の力”潜在能力的装备

Page9 黄昏に、共に生きる

拼图全解锁报酬：解锁可与怪物进行自由对战的自由战斗（フリ–バトル）模式。

拼图名称	行动目标
调合（品质）1	调合了品质为120的龙鳞のシンボル
モンスタ–讨伐 1	讨伐了战神の偶像
炼金术レベル上级	爱夏的调合等级达到了Lv50
モンスタ–讨伐 2	讨伐了黄泉の牙の兽
调合（品质）2	调合了品质为120的影野クロ–ク
モンスタ–讨伐 3	讨伐了鳞抱きし君主
冒险者レベル 上级	爱夏的战斗等级达到了Lv50
モンスタ–讨伐 4	讨伐了翼をもつもの
调合（品质）3	调合了品质为120的音无しの靴

自由战斗模式



①战斗任务编号。
②参战怪物一览。
③目前为止所获得的最高分数。
④参战队员。

在解锁了第9张相册CG后就可以开启自由战斗模式，点击家中的“日志”，然后选“フリ–バトル”即可进入该模式。战斗共分64个任务，任务中包含了本作所有的小怪和BOSS。选择了战斗任务后点○即可进入战斗，在战斗中可选择“逃げる”脱离战斗，回到自由战斗模式的菜单画面。

流程攻略

本作中不会出现全灭导致Game Over的情况，但每一周目只有第一年4月1日开始到第三年3月30日这三年时间，游戏会在第4年4月2日触发ED结局。由于本作的各主要角色的结局和相关奖杯都需要通过触发剧情事件来完成，因此攻略在总结了各角色主要事件的基础上，以时间为主线为大家梳理最省时省事的完成主线、达成目标、触发全结局&全事件的攻略流程。因此也推荐玩家在每个时间段的开头都专门存档一次，这样即使在某个时间段内流程推动不够理想的情况下也可以读档重来。

由于通关后的二周目可以继承装备和钱，因此最好在第三年的3月30日让角色装备上想要继承的武器、防具和饰品，其余的物品全部变卖掉，除此之外调合技能也可以在通关后全部继承。但要注意的是如果玩家想在二周目选择困难模式，那么就只能开新档，因为困难模式是不能继承任何东西的。如果玩家一周目以困难模式通关，使用此通关存档开的二周目会自动变为普通模式。因此个人推荐一周目就挑战困难模式，达成救出妮奥的主线后还可以同时解锁两个“再会”的奖杯，然后继承此通关存档在普通模式下再进行二周目。



角色主要事件列表



爱夏（アーシャ）事件

事件编号	事件名称	触发地点	触发条件
1	ニオと花	ハリーの貸し部屋	达成目标“ハロス村の调查报告”与“ガラスの遣迹の调查报告”
2	炼金术を知ってる人	ハリーの貸し部屋	已触发“ニオと花”的事件；调合等级达到15级以上；在房间中进行调合
3	お昼寝	高台の广场	第二年4月1日以后均可触发
4	气球を买おう!	气球の栈桥	已乘坐了3次气球以上；与托比（トビー）对话。
※事件后会触发目标“气球を买おう！”			
5	再び贰番馆へ	ハリーの貸し部屋	已触发“花の香”事件；八朵“不思议之花”已收集六朵以上
※事件后会触发目标“再び贰番馆へ”			
6	女子会	ハリーの貸し部屋	达成目标“ニオとの新たな约束”；达成目标“ベルちゃんのお手伝い”；达成目标“キラキラ”；触发娜娜卡相关事件“传统あったか织物”；触发塔妮亚相关事件“おのぼる”
※事件后可在最后达成“女子会！”的结局			
7	诞生日	ハリーの貸し部屋	第三年1月21日以后
8	すっかり有名人	バザー通り	已触发事件“女子会”、吉斯古利夫相关事件“大きなスラグ”、玛丽昂相关事件“动くおねえさん”、哈利相关事件“グランドチャンピオン”，并达成其他角色的“XXの手伝い”的目标
※事件发生后可在最后触发“贤者の庵”的结局			



阿尼（アーニー）事件

事件编号	事件名称	触发地点	触发条件
1	药士休业の理由	黑猫の散步道	进入黑猫の散步道后自动触发
2	阿尼的商店	世界地图上阿尼的所在地	已触发“药士休业の理由”事件
※此事件发生后就可以在世界地图上使用阿尼的商店了			
3	お母さんみたい	世界地图上阿尼的所在处	第一年9月1日以后；已开启阿尼的商店
4	ちゃんと食べなさい	世界地图上阿尼的所在处	已触发“お母さんみたい”事件
5	赖りになる相棒	世界地图上阿尼的所在地	已触发事件“ちゃんと食べなさい”事件
※触发此事件后会出现目标“（纳品）お药の注文”			
6	お药の注文	ハリーの貸し部屋	已触发“赖りになる相棒”的事件
7	アーニーの梦	ハリーの貸し部屋	目标“（纳品）お药の注文”达成后经过15天以上
8	庄园の地主	ハリーの貸し部屋	“アーニーの梦”事件发生15天后
9	アーニーと地主さん	ハリーの貸し部屋	触发“庄园の地主”事件的15天后
※事件后日记记入“アーニーと地主さん”。			
10	元气のないアーニーさん	黑猫の散步道	“アーニーと地主さん”事件触发的1天后
※事件后触发目标“元气のないアーニーさん”			
11	名誉挽回	ハリーの貸し部屋	目标“元气のないアーニーさん”达成15天以上
※事件后日记记入“名誉挽回”，并获得99个“ミルヒ豆”			
12	まったり动物ぐるみ	世界地图上阿尼的所在地	触发事件“名誉挽回”
※事件后获得秒杀品评会的道具“まったり动物ぐるみ”			
13	悪い男	世界地图上阿尼的所在地	已达成目标“贮蓄の方法”
14	送り羊	白い鸦亭	第三年1月21日以后
※事件后解锁奖杯“送り羊”和CG			



薇尔贝儿（ウィルベル）事件

事件编号	事件名称	触发地点	触发条件
1	ベルちゃんの格好	从フィルツベルク出发去往世界地图	薇尔贝儿在队伍里
2	魔法と炼金术	任意采取地	薇尔贝儿在队伍中并获得战斗的胜利
3	ウィルベルのお店	バザー通り	与开店的薇尔贝儿对话
4	魔法使いの自由课题	高台的广场	与薇尔贝儿的Friend值达到20以上；达成“炼金术の实践”
※触发目标“魔法使いの自由课题”			
5	反省しないベルちゃん	ハリーの貸し部屋	目标“魔法使いの自由课题”达成3日以上
※日记记入“反省しないベルちゃん”			
6	大婆样からのお礼	ハリーの貸し部屋	“反省しないベルちゃん”事件发生3日以上
※推荐礼物选择“野菜”，可入手之后事件调合要用的“赤い悪魔”			
7	どういう仕组み?	バザー通り	举办集市时；已触发“大婆样からのお礼”事件
8	一攫千金	ハリーの貸し部屋	与薇尔贝儿的Friend值达到40以上；已触发“大婆样からのお礼”；目标“ガラスの遣迹调查报告”已达成
9	凄い秘宝探し	黑猫の散步道	触发“一攫千金”的1天以后
※事件后触发目标“凄い秘宝探し”			
10	大婆样のお礼②	ハリーの貸し部屋	第二年10月1日以后；达成目标“凄い秘宝探し”的3天后
11	大婆样ってどんな人?	ハリーの貸し部屋	触发“大婆样のお礼②”的3天后
12	破门されたウィルベル	ハリーの貸し部屋	第三年的4月1日；与薇尔贝儿的Friend值达到80以上；已触发“大婆样からのお礼②”；已达成“ニオを取り戻しに！”
13	魔法使いの破门	フィルツベルク	已触发“破门されたウィルベル”；薇尔贝儿在队伍中；从フィルツベルク前往世界地图。
※事件后触发目标“魔法使いの破门”			
14	やきもちベルちゃん	高台の广场	妮奥的相关事件”魔法使いの弟子“触发1天以上



蕾吉娜（レジナ）事件

事件编号	事件名称	触发地点	触发条件
1	レジナの店	バザー通り	集市举办中；与开店的蕾吉娜对话
2	发掘屋さんのお祭り	レジナの家	来到レジナの家；与蕾吉娜的Friend值达到20以上
※触发目标“发掘屋さんのお祭り”			
3	亲玉の抜け売	リーゼンガング・中层	达成目标“发掘屋さんのお祭り”；队伍中有蕾吉娜
4	发掘屋さんのお仕事	グラス工房迹・第二回廊	队伍中有蕾吉娜
5	レジナの父亲	エステン湿地	进入エステン湿地会自动触发
6	发掘屋さんの勘	エステン湿地・沼地	蕾吉娜在队伍中；目标“百年に一度咲く花”已达成。
※触发此事件后地图上出现“リーゼンガング・下层”			
7	大家族のお姉ちゃん	近くの森、涌水の森和实りの绿叶林的任意一处	已触发“发掘屋さんのお仕事”和“レジナの父亲”；队伍中有蕾吉娜
8	弟さんの礼装	ハリーの貸し部屋	与蕾吉娜的Fiend值达到50以上；已触发“弟にそっくり”
9	弟からの手纸	村の广场	已达成“弟さんの礼装”
10	年を取るって切ない	近くの森、涌水の森、实りの绿叶林的任意一处	已触发“弟からの手纸”；蕾吉娜在队伍中
11	后悔なき选择	レジナの家	第三年4月1日以后；与蕾吉娜的Friend值达到80以上；已触发“年を取るって切ない”；已达成目标“ニオを取り戻しに！”
12	仕事纳め	近くの森、涌水の森和实りの绿叶林的任意一处	已触发“后悔なき选择”；蕾吉娜在队伍中。
※事件后会触发目标“仕事纳め”			
13	今までありがとう	レジナの家	达成目标“仕事纳め”的15天以后



吉斯古利夫（キースグリフ）事件

事件编号	事件名称	触发地点	触发条件
1	遺迹调查	リーゼンガング・上层	达成目标“ハロス村の调查报告”；“发掘屋さんのお祭り”事件不能在进行中；还未触发“奇妙な屋敷”
2	纳得の调合品	フィルツベルク	达成目标“借りた本 ”；从世界地图上进入フィルツベルク
※事件后触发目标“（纳品）纳得の调合品”			
3	ネタバレ禁止!	贰番馆・エントランス	目标“（纳品）纳得の调合品”达成
4	炼金术の历史	ホルンハイムの广场	已触发“（纳品）纳得の调合品”
5	遗迹调查②	药草园・回廊	已达成目标“（纳品）纳得の调合品”
6	使役される存在	贰番馆・エントランス	“ネタバレ禁止！”发生的15天以后；已触发“炼金术の历史”
7	心の中の先生	バザ–通り	达成目标“（纳品）纳得の调合品”后；集市举办中
8	适量つて?	ハリ–の贷し部屋	触发“心の中の先生”的15天以后；集市举行中
9	人类の恶意	不断の木阴林	已触发“炼金术の历史”
※事件后会触发目标“人类の恶意”			
10	この子供	贰番馆・エントランス	已达成目标“最后の书物”；队伍中有吉斯古利夫和薇尔贝儿
11	ア–シャという理由	フィルツベルク	已达成目标“最后の书物”；还未达成目标“ニオを取り戻しに！”；队伍中有吉斯古利夫和琳卡；从フィルツベルク出发去往世界地图
12	死活问题	崖沿いの街道或川沿いの街道	与吉斯古利夫的Friend值在10以上；已达成目标“最后の书物”；队伍中有吉斯古利夫
13	大したものだ	崖沿いの街道或川沿いの街道	已达成目标“最后の书物”；还未达成目标“ニオを取り戻しに！”；队伍中有吉斯古利夫；调合过所有爆弹类道具
14	炼金术士の力试し	高台の广场	第三年4月1日以后；已达成“人类の恶意”
※事件后可触发目标“炼金术士の力试し”			
15	大きなスラグ	高台の广场	已达成目标“炼金术士の力试し”
※事件后日记记入“大きなスラグ”			
16	乐园にて	贰番馆・エントランス	已触发“大きなスラグ”
※可解锁奖杯“乐园にて”并获得CG			



琳卡（リンカ）事件

事件编号	事件名称	触发地点	触发条件
1	リンカの发	森の街道或平原の街道	琳卡在队伍中
2	ア–シャのお料理教室	草原野山、近くの森、涌水の森中的任意一处	与琳卡的Friend值在20以上；已触发“リンカの发”事件；目标“ハロス村の调查报告”达成；琳卡在队伍中
※触发此事件后会出现目标“ア–シャのお料理教室”			
3	リンカの服	森の街道、平原の街道、惑いの森的任意一处	已触发“料理の行方”事件；队伍中有琳卡
4	友达作り	バザ–通り	触发“リンカの服”的10天以后
5	2人目の友达	バザ–通り	触发“友达作り”的1天以后
6	3人目の友达	高台の广场	触发“2人目の友达”的1天以后；队伍中有琳卡
7	呼び入みのやり方	バザ–通り	已触发“友达作り”；集市祭典举办中
8	ふさわしい强敌	不断の木阴林	已触发“友达作り”
※事件后会触发目标“ふさわしい强敌”			
9	自分探し	アルトウ–ル药草园、森の街道、平原の街道、惑いの森的任意一处	已达成目标“ふさわしい强敌”
※事件后日记记入“自分探し”			
10	リンカとマリオンの出会い	マリオンオフィス	第三年10月1日以后；已触发事件“自分探し”
11	リンカの过去	高台の广场	触发“リンカとマリオンの出会い”的1天以后
12	二人のリンカさん	バザ–通り	与琳卡的Friend值达到80以上；触发“リンカの过去”的1天以后；集市举行中。
※事件后触发目标“二人のリンカさん”			
13	マリオンへの赠り物	バザ–通り	达成目标“二人のリンカさん”；集市举行中
14	护るための剑	川沿いの街道	达成目标“二人のリンカさん”；队伍中有琳卡



奥蒂莉亚（オディ–リア）事件

事件编号	事件名称	触发地点	触发条件
1	好物は?	贰番馆・エントランス	达成目标“借りた本”
2	甘い物	贰番馆・エントランス	“好物は？”发生的3天以后
3	もしかして迷子?	バザ–通り	已触发事件“甘い物”；集市举办中
4	お茶と甘い物	贰番馆・エントランス	触发“甘い物”的3天后
5	マスタ–ってどんな人?	贰番馆・エントランス	触发“お茶と甘い物”的3天后
6	トッセリの制御盘	贰番馆・エントランス	触发“マスタ–ってどんな人？”的3天以后
※事件后触发目标“トッセリの制御盘”			
7	梦见るオ–トマタ	贰番馆・エントランス	目标“トッセリの制御盘”达成的1天以后；目标“最后の书物”还未达成
※事件后会日记记入“梦见るオ–トマタ”			
8	甘いもの禁止期间	贰番馆・エントランス	触发“マスタ–ってどんな人？”的3天以后
※事件后会日记记入“甘いもの禁止期间”			
9	本の回收	ハリ–の贷し部屋	目标“奇妙な屋敷”达成的360天以后
10	新しい书籍	黑猫の散步道	第三年4月1日以后；已达成“ニオを取り戻しに！”；已触发“世界の秘宝から”



玛丽昂（マリオン）事件

事件编号	事件名称	触发地点	触发条件
1	マリオンの故乡	ハリ–の贷し部屋	达成目标“ハロス村の调查”的1天以后
2	マリオンの上司	マリオンオフィス	已触发“マリオンの故乡”的事件
3	料理の行方	高台の广场	目标“ア–シャのお料理教室”达成15天以上。
※事件后日记记入“料理の行方”			
4	仲良くしてあげて	ハリ–の贷し部屋	已触发琳卡的“2人目の友达”的事件
5	缘の下の力持ち	隧道迹	已触发“マリオンの故乡”；队伍中没有琳卡
6	マリオンの仕事	村の广场	已触发“仲良くしてあげて”
7	根性の无い奴	村の广场	触发“マリオンの仕事”的1天以后
8	もう一押し	マリオンオフィス	已触发“根性の无い奴”
9	ハロス村のその后	マリオンオフィス	已达成“ニオを取り戻しに！”
10	动くおねえさん	ハリ–の贷し部屋	达成90个以上的纳品委托
※事件后可触发玛丽昂的结局“动くおねえさん”。			
11	绝对ダメ!	マリオンオフィス	已触发琳卡相关事件“护るための剑”



尤里斯（ユーリス）事件

事件编号	事件名称	触发地点	触发条件
1	一族の定め	エステン湿地・沼地	尤里斯在队伍中
2	アーシャの寝言	五分咲き野原、实りの绿叶林、不断の木阴林的任意一处	与尤里斯的Firend值达到10以上；触发“一族の定め”；尤里斯在队伍中
3	大したものだ	任意采取地	已触发“アーシャの寝言”；尤里斯在队伍中并在战斗中获胜
4	ユーリスのお店	フィルツベルク大桥	集市举行中；与在フィルツベルク大桥的尤里斯对话
5	银のオオカミ	ホルンハイムの广场	已触发“大したものだ”；达成目标“恶魔のお手伝い”
※事件后会触发目标“银のオオカミ”			
6	美味い虫	不断の木阴林	与尤里斯的Friend值达到20以上；已触发“アーシャの寝言”；尤里斯在队伍中
7	最后の一头	エステン湿地・沼地	触发“银狼の尊严”；队伍中有尤里斯
8	后少し	崖沿いの街道	已触发“最后の一头”；队伍中有尤里斯
9	アーシャの寝言②	不断の木阴林、实りの绿叶林、五分咲き野原的任意一处	与尤里斯的Friend值达到30以上；已达成目标“银のオオカミ”；已触发弗雷托(フレッド）的事件“ネコちゃんパン”
10	西の砂漠の龙狩り	鸦亭の空き部屋	已触发”后少し“；已达成“ニオを取り戻しに！”
※事件后触发目标“西の砂漠の龙狩り”			
11	ユーリスの父亲	不断の木阴林、实りの绿叶林、五分咲き野原的任意一处	与尤里斯的Friend值达到35以上；已达成“ニオを取り戻しに！”；已触发“アーシャの寝言②”；队伍中有尤里斯
12	ドラゴン退治	鸦亭の空き部屋	已达成目标“西の砂漠の龙狩り”
※事件后可获得“龙の角のお守り”，并日记记入“ドラゴン退治”			



哈利（ハリー）事件

事件编号	事件名称	触发地点	触发条件
1	バザールの准备	バザー通り	进入バザー通り自动触发
※事件触发后，每月的10日到19日在バザー通り会举办集市			
2	バザール	バザー通り	第一次前往集市后会自动触发事件
※获得奖杯“バザール！”和CG			
3	わくわく掘り出し物合战	黑猫の散步道	“バザール！”事件触发后已经过3天以上；已触发目标“药草园の道案内”
4	品评会初出场	黑猫の散步道	“わくわく掘り出し物合战”和CG；获胜的话会获得“初めての优胜！”；日记记入“品评会胜利”
5	终生のライバル	ハリーの贷し部屋	品评会获得两连胜
6	世界の秘宝から	黑猫の散步道	第二年6月1日以后；参加过品评会
※事件后会得到参考书《世界の秘宝》			
7	实地调查	グラス工房迹	达成目标“ガラスの遗迹调查报告”后
8	次こそは	ハリーの贷し部屋	品评会4连胜
9	素敌なお果子	高台の广场	品评会5连胜
※事件后触发目标“素敌なお果子”			
10	复誓战	フィルツベルク	已达成目标“素敌なお果子”；参加第6次品评会
11	グランドチャンピオン	フィルツベルク	品评会6连胜
※事件后解锁奖杯“グランドチャンピオン”			



娜娜卡（ナナカ）事件

事件编号	事件名称	触发地点	触发条件
1	游牧の神样	草原野山	已达成“出口を探して”
2	恶いお水	エステン湿地	已触发“游牧の神样”
3	药草探し	エステン湿地・沼地	到达ホルンハイム
※此事件后会触发目标“药草探し”			
4	游牧以外のお仕事	世界地图上娜娜卡的所在地	已达成目标“药草探し”
5	ナナカのうし	平原の街道	已达成目标“药草探し”；已触发阿尼的事件“赖りになる相棒”
6	いつも一绪	世界地图上娜娜卡的所在地	已触发“游牧以外のお仕事”
7	お代の代わり	世界地图上娜娜卡的所在地	已触发“いつも一绪”
※事件后会日记记入“お代の代わり”			
8	传统あったか织物	世界地图中娜娜卡的所在地	触发“お代の代わり”后
9	归ってきたポロ	世界地图上娜娜卡的所在地	目标“迷子の仔牛の报告”达成的15天后
10	无驮遣いを止めて	バザー通り	已触发“归ってきたポロ”；集市举行中
11	受け继がれる知识	盐の砂漠・丘	已达成目标“迷子の仔牛の报告”
12	牛饲いの秘密	スタインフェーダー	已触发“受け继がれる知识”；已达成目标“人类の恶意”
※事件后可日记记入“牛饲いの秘密”			
13	噂をすれば	アーシャのアトリエ	已触发事件“归ってきたポロ”；达成目标“ニオを取り戻しに！」”的10天以后
14	そういう间柄	世界地图上娜娜卡的所在地	已达成目标“西の砂漠の龙狩り”；队伍中有尤里斯



梅里埃塔（メリエッタ）事件

事件编号	事件名称	触发地点	触发条件
1	品评会の出展品	黑猫の散步道	参加品评会后
2	押しに弱い	バザー通り	触发了“品评会の出展品”事件；集市举行中
3	素敌なおじさま	黑猫の散步道	达成“炼金术の实践”
4	药の效能	黑猫の散步道	“新たなる知识”事件发生的10天以后
5	すてきなきらきら	黑猫の散步道	已触发“ニオと花”事件
6	商谈失败	黑猫の散步道	已触发事件“すてきなきらきら”；目标“借りた本”达成
7	同じお髭でも…	黑猫の散步道	已触发“（纳品）纳得の调合品”；与梅里埃塔对话
8	素敌なおじさま②	バザー通り	目标“ハロス村の调查报告”达成；已触发“素敌なおじさま”；集市进行中
9	キラキラ	黑猫の散步道	“商谈失败”时间触发的30天后；爱夏已经到过“ホムンクルスの街”
※事件后会触发目标“キラキラ”			
10	荷物の行方	黑猫の散步道	达成目标“キラキラ”的1天以后
※事件后会触发目标“荷物の行方”			
11	お客さんの生の声	ホムンクルスの街	触发爱夏的事件“ホムンクルスの旅立ち”的15天后





弗雷托（フレッド）事件

事件编号	事件名称	触发地点	触发条件
1	パン屋さん开店准备	高台の广场	“バザール！”事件触发后已经过60天以上
2	パン屋さん开店	高台の广场	“パン屋さん开店准备”事件触发得30天以后
※事件后就可以在フレッドパン屋中购买物品			
3	パンの历史	フレッドパン屋	“パン屋さん开店！”事件发生的1天以上；进入过フレッドパン屋两次
4	一目惚れ	フレッドパン屋	第一年3月1日以后；爱夏去过“フレッドパン屋”两次以上
5	新作パンのアイデア	フレッドパン屋	“一目惚れ”发生的7天以后
※事件后会触发目标“新作パンのアイデア”			
6	そぼろパン	フレッドパン屋	目标“新作パンのアイデア”达成的15天以后
※事件后フレッドパン屋中会开始出售“そぼろパン”			
7	饵付け	高台の广场	“そぼろパン”触发的1天以后
※事件后获得奖杯“饵付け”和CG			
8	ネコちゃんパン	フレッドパン屋	“そぼろパン”发生的15天后
9	パン屋さんは见た	黑猫の散步道	已触发“ネコちゃんパン”
10	究极のパン	フレッドパン屋	触发“パン屋さんは见た”的1天以后；凯尔和奥蒂莉亚的事件也分别要同时推进
※事件后触发目标“究极のパン”			
11	春が来た	フレッドパン屋	达成目标“究极のパン”的1天以后
12	メリエッタへの贈り物	バザ-通り	已触发“春が来た”；集市举行中



拉南（ラナン）事件

事件编号	事件名称	触发地点	触发条件
1	音の探求者	风の香る草原	已触发“街の高台で待ち合わせ”事件
2	空だけを见る	高台の广场	已触发事件“音の探求者”
※此事件触发后拉南会出现在世界地图上，拉南的商店也可使用			
3	まるで别人	世界地图上拉南的所在地	已触发“空だけを见る”事件
4	风を待ってる	世界地图上拉南的所在地	已触发“まるで别人”事件
5	仆の仕事场	リ-ゼンガング 的村の广场	已触发“まるで别人”事件
6	水と油	世界地图中拉南的所在地	已触发“风を待ってる”事件
7	大切なバランス	フイルツベルク大桥	已触发事件“水と油”
※事件后日记记入“大切なバランス”			
8	客寄せ	バザ-通り	已触发事件“大切なバランス”；集市进行中
9	仕事と音乐	世界地图上拉南的所在地	已触发“大切なバランス”事件
10	良いコンビ	ホルンハイムの广场	已触发“仕事と音乐”
11	诗人に大切なもの	世界地图上拉南的所在地	“良いコンビ”发生的30天后
12	幻の花	世界地图上拉南所在的地方	已入手“阳食いの花びら”
13	语り继がれる传承	世界地图上拉南的所在地	已触发“诗人に大切なもの”；已触发玛丽昂相关事件“ハロス村のその后”
※事件后可日记记入“语り继がれる传承”			



塔妮亚（ターニャ）事件

事件编号	事件名称	触发地点	触发条件
1	采れたての盐	世界地图上塔妮亚所在地点	已在“盐の砂漠・灯”触发目标“百年に一度咲く花”的相关事件
2	盐の花	世界地图上塔妮亚的所在地	已触发“采れたての盐”
3	见えないオシャレ	世界地图上塔妮亚的所在地	已触发“盐の花”
4	贮蓄の方法	ハリ-の贷し部屋	已触发“见えないオシャレ”；阿尼的事件“名誉挽回”发生的15天后
※事件后会触发目标“贮蓄の方法”			
5	街のもの	世界地图上塔妮亚的所在地	已触发“见えないオシャレ”
※事件后会触发目标“街のもの”			
6	贮金の目的	世界地图上塔妮亚的所在地	已达成目标“街のもの”
7	御礼の手纸	ハリ-の贷し部屋	已触发“贮金の目的”；达成目标“贮蓄の方法”
8	おのぼる	バザ-通り	已触发“御礼の手纸”；集市举行中
※事件后会解锁奖杯“おのぼる”和CG，日记记入“未来の美少女”			
9	历史って面白い	世界地图上塔妮亚的所在地	已触发“贮金の目的”
10	こっちと街の违い	世界地图上塔妮亚的所在地	已触发“おのぼる”
11	盐を掘る	世界地图上塔妮亚的所在地	蕾吉娜在队伍中



妮奥（ニオ）事件

事件编号	事件名称	触发地点	触发条件
1	ニオのいる场所	ハリ-の贷し部屋	触发“花の香”的1天以后
2	幽灵骚动	黑猫の散步道	触发“花の香”的1天以后
3	幽灵骚动②	ハリ-の贷し部屋	已触发“幽灵骚动”；从世界地图进入フイルツベルク或者选择休息（休む）
4	夜に来る理由	ハリ-の贷し部屋	已触发“ニオのいる场所”；在ハリ-の贷し部屋进行调合
5	ニオのお墓	アルトゥ-ル药草园・最深部	已达成目标“ニオを取り戻しに！”
※事件后日记记入“ニオのお墓”			
6	心配しすぎ	任意采取地	妮奥在队伍中并取得战斗胜利
7	レジナお姉ちゃん	レジナの家	妮奥在队伍中
8	カイルおじさん	白い鸦亭	妮奥在队伍中
9	优しい声	贰番馆・エントランス	妮奥在队伍中
10	魔法使いの弟子	ハリ-の贷し部屋	妮奥在队伍中
11	行仪のいい妹さん	マリオンオフィス	妮奥在队伍中
12	私にできる事	フイルツベルク大桥	在フイルツベルク大桥与妮奥对话
13	整理整顿	ハリ-の贷し部屋	第三年4月1日以后；已触发“カイルおじさん”；妮奥在队伍中
14	元气なニオ	エステン湿地・沼地	已触发“整理整顿”
15	オレの妹	白い鸦亭	已触发“元气なニオ”；队伍中有妮奥。
16	无理しちゃだめだよ	ハリ-の贷し部屋	已触发“オレの妹”；队伍中必须要有妮奥
17	姊妹のその后	ハリ-の贷し部屋	触发“无理しちゃだめだよ”的10天以后；队伍中有妮奥。
※事件后可解锁奖杯“姊妹のその后”和CG，并达成目标“ニオとの新たな约束”			
18	ゆっくり步くように	ハリ-の贷し部屋	触发“姊妹のその后”的30天以后；队伍中有妮奥
※事件后日记记入“ゆっくり步くように”			

FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE



凯尔（カイル）事件

事件编号	事件名称	触发地点	触发条件
1	白い鸦亭のマスタ–	白い鸦亭	第一次进入“白い鸦亭”会自动触发
2	白い鸦亭の空き部屋	ホルンハイムの广场	触发“白い鸦亭のマスタ–”的1天以后
3	东方の香辛料	白い鸦亭	已触发“ア–ニ–の梦”
4	男の价值	白い鸦亭	已触发“白い鸦亭の空き部屋”；蕾吉娜在队伍中
5	男同士	白い鸦亭	已触发尤里斯和娜娜卡的时间“お代の代わり”
6	报复活动	白い鸦亭	已触发“东方の香辛料”；已触发“男同士”事件1天以上
7	恶魔のお手传い	白い鸦亭	已触发“报复活动”1天以上；图鉴里已经登录“赤い恶魔”
※事件后会触发目标“恶魔のお手传い”并习得“地狱のおつゆ”的制作方法			
8	甘味谈义	白い鸦亭	已触发“东方の香辛料”；已达成目标“恶魔のお手传い”和“元气のないア–ニ–さん”
9	男がすたる！	バザ–通り	已达成目标“恶魔のお手传い”；集市举行中
10	银狼の尊严	白い鸦亭	达成目标“银のオオカミ”
11	感谢の气持ちを	白い鸦亭	已触发“后少し”
12	幼驯染の祝胜会	白い鸦亭	达成目标“お祝い”的1天以后
※事件后可日记记入“幼驯染の祝胜”			
13	今日も元气に	ホルンハイムの广场	第三年1月1日以后；已达成“ニオを取り戻しに！”

一周目流程攻略指南

时间：第一年4月1日～第一年4月3日

※阿尼来到爱夏的工作室时会获得奖杯“何をしてたの？”和CG。

目标“药の材料を集めよう”（主线相关）

●在院子里的大树旁边采取素材即可达成。

●在工作室前的水井前取水备用。

目标“アトリエで调合しよう”（主线相关）

●回到工作室中调合リ–ゼン软膏并交给阿尼。

目标“药草园に行こう”（主线相关）

●去往“アルトゥ–ル药草园”的“药草园・最深处”即可达成。

※触发事件后，日记记入“ニオがいた！”

时间：第一年4月3日～第一年4月中旬

目标“邻の村へ行こう”（主线相关）

●去往リ–ゼンガング即可达成。

●在“涸れ谷”会触发第一次与魔物フル–ツハムスタ–对战的事件，此时可使用“匂い袋”对其一击必杀。

●进入“リ–ゼンガング 村”会触发蕾吉娜和玛丽昂的登场事件。

●进入“レジナの家”会触发事件，此后可在其家中进行调合，记录日记或进行存档等。

●不要在蕾吉娜家中进行调合，直接前往フィルツベルク。

※日记记入“赖れるお姊さん”。

目标“フィルツベルクへ行こう”（主线相关）

●去往フィルツベルク。

●在“近くの森”会触发第二次与魔物フル–ツハムスタ–对战的事件，战胜后采取周围的素材。

目标“街の高台で待ち合わせ”（主线相关）

●从大桥进入バザ–通り会触发薇尔贝儿的登场事件。沿着バザ–通り会来到高台の广场完成目标，并触发梅里埃塔和哈利的登场事件，黑猫の散步道也可以使用。

●爱夏从哈利处获得“ハリ–の贷し部屋”，此后可在房间中进行调合、存档或记录日记等。

※日记记入“约束のために”。

可触发事件：阿尼事件1

时间：第一年4月中旬～第一年7月

目标“フィルツベルクを周ろう”、“身近なことから始めよう”、“药草园の道案内”（主线相关）

●进入高台の广场，触发爱夏丢钱包的事件，可获得奖杯“愉快なア–シャ”和CG。事件后可以开始接受街上居民的纳品委托任务。

●去“バザ–通り”触发哈利相关事件，之后按R键可使用场景快捷移动功能。

可触发事件：哈利事件1

●在フィルツベルク大桥触发事件，可邀请薇尔贝儿成为同伴（需回到高台の广场进行邀请，对话后选择“仲间をする”即可）。

※日记记入“小さな魔法使い？”

可触发事件：薇尔贝儿事件1

●目标“フィルツベルクを周ろう”触发的十天后会发生目标“身近なことから始めよう”，从世界地图进入川沿いの街道触发事件即可完成此目标，然后会触发琳卡（リンカ）的登场事件以及目标“药草园の道案内”。

可触发事件：薇尔贝儿事件2

●去往“アルトゥ–ル药草园”，沿着“药草园・回廊“进入“药草园・最深处”可完成目标“药草园の道案内”。

※日记记入“遗迹案内”。

●返回フィルツベルク，在途中路过五分咲き野原时会触发娜娜卡的登场事件。

●返回途中路过隧道迹・旧扬水地会触发尤里斯的登场事件并触发目标“出口を探して”。

目标“出口を探して”（主线相关）

●去往洞口尽头在左侧有提示图标的地方选择调查，再去往右侧调查提示图标即可达成目标并触发事件。在“隧道迹・坏れかけの桥”处可获得“花占いの札”。

※日记记入“旅は道连れ”。

可触发事件：阿尼事件2

●回到フィルツベルク即可达成“フィルツベルクを周ろう”的目标，可入手参考书《参考书・炼金术の基础》并触发目标“炼金术の基础”和“炼金术の实践”。

可触发事件：薇尔贝儿事件3、蕾吉娜事件1、哈利事件2

目标“发掘屋さんのお祭り”

●回到リ–ゼンガング 后只要与蕾吉娜的Friend值达到20以上的话，会在レジナの家触发“发掘屋さんのお祭り”。

●从村の广场进入リ–ゼンガング・上层，打倒リ–ゼンガング・上层的所有敌人后会触发事件，之后进入リ–ゼンガング・中层再将里面的敌人全部打倒后会完成目标。

※日记记入“スラグの间引き”。

●7月末参加品评会。用在黑猫の散步道购入的カゴ参赛比较容易取胜（但赛前最好存档以防万一）。赛后可从黑猫の散步道购回カゴ并装备上。

可触发事件：蕾吉娜事件2、蕾吉娜事件3、哈利事件3、哈利事件4、梅里埃塔事件1、梅里埃塔事件2

时间：第一年7月下旬～第一年11月上旬

目标“炼金术の实践”（主线相关）

●调合クラフト即可完成目标。
※日记记入“初めての炼金术”、触发目标“续・炼金术の基础”和“マリオンオフィスの地图”。

可触发事件：薇尔贝儿事件4、梅里埃塔事件3、弗雷托事件1

目标“マリオンオフィスの地图”

●达成目标“药草园の道案内”的15天后，并已达成目标“炼金术の实践”。
●去マリオンオフィス触发事件即可达成目标。
※达成后可邀请琳卡成为同伴、日记记入“心强い护卫さん”、触发目标“ハロス村の调查”。

目标“新たなる知识”

●当爱夏的调合等级达到第10级时就会触发此目标，黑猫の散步道会开始出售参考书《食事と药膳の调合》、《丰かな衣食住》和《全国お守り百科》。
●之后触发爱夏相关事件“炼金术を知つてる人”即可完成目标。

可触发事件：梅里埃塔事件4

目标“续・炼金术の实践”（主线相关）

●调合フラム后即可达成目标。

目标“ガラスの遗迹调查”和“ガラスの遗迹调查报告”（主线相关）

●参加完品评会的1天以后，在ハリ–の贷し部屋会触发目标。如果没有参加品评会的话会在第一年8月16日以后强制触发。
●在“グラス工房迹・第三回廊”触发事件。
※入手“ガラスの花びら”。
●在“グラス工房・炉心部”触发事件后即可达成目标“ガラスの遗迹调查”，并触发目标“ガラスの遗迹调查报告”。
●回到ハリ–商会本部触发事件即可达成目标“ガラスの遗迹调查报告”。
※日记记入“ガラス工房の调查”。

可触发事件：蕾吉娜事件4、阿尼事件3、阿尼事件4、弗雷托事件2、弗雷托事件3

●ガラス工房的调查完成后，可将队伍中的成员换成薇尔贝儿和琳卡，并去往ハロス村。

目标“ハロス村の调查”和“ハロス村の调查报告”（主线相关）

●进入ハロス村后在第一个分叉处往右侧的水场走，调查提示图标处可以触发事件。
●进入村中的废屋后会触发事件，在“ハロス村・旧居住地”的宝箱中有“神秘のタリスマン”，获得后可给爱夏装备上。
●进入ハロス村・广场会触发事件
※入手“彼岸の花びら”。
●调查广场平台上的提示图标会触发事件并达成目标“ハロス村の调查”。
●琳卡在队伍中的话会强制发生与吉斯古利夫的战斗，
●与吉斯古利夫的对战必输，但记得在战后回复HP。
※战斗后触发目标“ハロス村の调查报告”。
●去往マリオンオフィス触发事件即可达成目标“ハロス村の调查报告”。
※日记记入“ハロス村の调查”；玛丽昂可以加入队伍。

可触发事件：琳卡事件1、拉南事件1、阿尼事件5、爱夏事件1、爱夏事件2、玛丽昂事件1、玛丽昂事件2、梅里埃塔事件5、拉南事件2、阿尼事件6

目标“（纳品）お药の注文”

●去フィルツベルク大桥，将所要求的10个リ–ゼン软膏交给阿尼。

目标“魔法使いの自由课题”

●目标触发的1天以后会在ハリ–の贷し部屋触发事件。
●调合等级达到20级以上后，在上个事件的1天以后会继续在ハリ–の贷し部屋触发事件，习得茜さす神铁的调合方法。
●调合茜さす神铁后即可完成目标。
目标达成后可以按照从フィルツベルク前往リ–ゼンガング，再回到フィルツベルク的顺序来收集事件，队伍成员推荐使用薇尔贝儿和琳卡。

可触发事件：琳卡事件2、拉南事件3、拉南事件4、拉南事件5、吉斯古利夫事件1、薇尔贝儿事件5、薇尔贝儿事件6、薇尔贝儿事件7、阿尼事件7

目标“炼金术を知つてる人”（主线相关）

●在マリオンオフィス触发事件。
●在ハリ–の贷し部屋触发事件即可达成目标。
※触发目标“奇妙な屋敷”。

时间：第一年11月～第一年2月上旬

目标“ナナカさんは今?”。

●在草原野山触发事件后即可达成此目标，并可同时推进目标“ア–シャのお料理教室”事件的发展。要注意的是草原野山要在踏破平原野山和古びた炭矿后才会出现。

可触发事件：娜娜卡事件1

目标“ア–シャのお料理教室”

●在涌水の森可达成“ア–シャのお料理教室”。

目标“奇妙な屋敷”（主线相关）

●进入贰番馆和贰番馆・エントランス触发事件后进入贰番馆・第二书库。
●在贰番馆・第二书库会强制进行战斗，战斗后回到贰番馆・エントランス会触发剧情，通往前方的道路会被打开。
●陆续在贰番馆・第三书库、贰番馆・第四书库触发剧情，会入手“表纸のすりきれた本”。
●回到贰番馆・エントランス触发剧情即可达成目标。
※触发目标“借りた本”；奥蒂莉亚可加入队伍。

可触发事件：拉南事件6

●12月～1月之间务必要回フィルツベルク参加品评会并获胜，此次品评会利用在ハロス村得到的"神秘のタリスマン"或者在"星くずの憧れ"买到的"山师のサイコロ"都比较容易获胜，但事前还是最好先存档。

可触发事件：阿尼事件8、哈利事件5

目标“借りた本”（主线相关）

●回到ハリ–の贷し部屋触发事件即可达成目标。
●可把队伍成员换为蕾吉娜和琳卡，并去往リ–ゼンガング。
※触发目标“光る花は南西の街に?”、“阳を避けて咲く花”、“百年に一度咲く花”和“雨を待つ花”。

可触发事件：梅里埃塔事件6、阿尼事件9、阿尼事件10、拉南事件7、拉南事件8

目标“元気のないアーニーさん”

●去フィルツベルク大桥将10个虫除け草交给阿尼。

可触发事件：吉斯古利夫事件2、玛丽昂事件3、梅里埃塔事件7、梅里埃塔事件8、阿尼事件11、阿尼事件12

时间：第一年2月～第二年6月

目标“納得の調合品”。

●去贰番馆・エントランス将所要求物品交给吉斯古利夫即可完成课题“自由课题”，并达成目标。

●目标达成后可前往ホルンハイム。

可触发事件：琳卡事件3、拉南事件9、奥蒂莉亚事件1、吉斯古利夫事件3

目标“光る花は南西の街に？”（主线相关）

●进入ホルンハイム触发凯尔的登场事件即可达成目标。

●目标达成后，可在“气球の桥”坐气球去往“ホムンクルスの街”，购入《土と生きる炼金术士》后回到ホルンハイム。

●在“鸦亭の空き部屋”制作3个“荣养剂”，然后去往“盐の沙漠”。

可触发事件：蕾吉娜事件5、娜娜卡事件2、吉斯古利夫事件4、拉南事件10、凯尔事件1、凯尔事件2、凯尔事件3、凯尔事件4

目标“百年に一度咲く花“和”（納品）百年に一度咲く花”（主线相关）

●在盐の砂漠・骨将制作好的营养剂交出，可入手食虫花の花びら。

※日记记入“盐のニオ”。

目标“药草探し”

●剧情事件触发后可在附近进行采取，然后将所要求的草药交给娜娜卡达成课题“ポロちゃんの治疗”，即可完成目标。

※日记记入“兽医さん”；娜娜卡也会出现在世界地图上，其店铺也可以利用了。

●在此地还可触发蕾吉娜的“发掘屋さんの勘”事件，地图上会出现“リ–ゼンガング・下层”。建议先前往“リ–ゼンガング・下层”，并按照リ–ゼンガング →药草园→贰番馆→フィルツベルク的顺序触发事件。在移动期间可以推动目标“雨を待つ花”的进行。

可触发事件：塔妮亚事件1、蕾吉娜事件6、娜娜卡事件3、吉斯古利夫事件5、吉斯古利夫事件6、奥蒂莉亚事件2、蕾吉娜事件7、娜娜卡事件4、拉南事件11

时间：第二年6月下旬～9月中旬

可触发事件：薇尔贝儿事件8、薇尔贝儿事件9

目标“凄い秘宝探し”

●确认蕾吉娜的Friend度达到80以上后，可以将队伍成员换为琳卡和薇尔贝儿。

●按照“フィルツベルク大桥”、“グラス工房迹・炉心部”、“グラス工房迹・第三回廊”和“黑猫の散步道”的顺序触发事件，即可达成目标。

●回来后可参加品评会，用之前阿尼给的“まったり动物ぐるみ”参加品评会，赛后记得购回。

目标“新作パンのアイデア”

●在“黑猫の散步道”和“フレッドパン屋”相继触发事件即可达成目标。

●达成后可以经由贰番馆去往ホルンハイム。

※日记记入“新作パン”。

可触发事件：爱夏事件3、琳卡事件4、琳卡事件5、琳卡事件6、琳卡事件7、吉斯古利夫事件7、玛丽昂事件4、哈利事件6、梅里埃塔事件9、弗雷托事件4、弗雷托事件5、奥蒂莉亚事件3、玛丽昂事件5、哈利事件7、娜娜卡事件5、琳卡事件8、娜娜卡事件6、奥蒂莉亚事件4

目标“キラキラ”。

●在ホムンクルスの街与头上有叹号的两只ホムンクルス对话即可达成目标。

※日记记入“甘いきらきら”。

●可按ホルンハイム→ホムンクルスの街→盐の砂漠→ホルンハイム→フィルツベルク贰番馆→リ–ゼンガング的顺序沿路触发事件。

可触发事件：塔妮亚事件2、娜娜卡事件7、奥蒂莉亚事件5、玛丽昂事件6、吉斯古利夫事件8、玛丽昂事件7、玛丽昂事件8、梅里埃塔事件10、弗雷托事件6、弗雷托事件7、奥蒂莉亚事件6

目标“トッセリの制御盘”。

●去贰番馆・第七书库调查有提示图标的地点，然后返回贰番馆・エントランス触发事件即可达成目标。

●目标达成后可前往ホルンハイム。

目标“荷物の行方”。

●可把队伍中的一人换成尤里斯。

●在ホルンハイムの广场触发事件后再回到黑猫の散步道触发事件即可达成目标。

※日记记入“色仕挂け”。

可触发事件：凯尔事件5、凯尔事件6、凯尔事件7

目标“恶魔のお手伝い”

●将“地狱のおつゆ”调合好后交给凯尔。

可触发事件：娜娜卡事件8、凯尔事件8

目标“荷物の行方”

●在收集了四朵花以上后，到达フィルツベルク后会触发爱夏的“花の香”事件。

※可获得奖杯“花の香”和CG。

可触发事件：妮奥事件1、妮奥事件2、妮奥事件3、妮奥事件4

时间：第二年9月～11月上旬

目标“阳を避けて咲く花”（主线相关）

●在第二年4月1日以后，已触发“花の香”事件的情况下会在高台の广场触发拉南告诉爱夏11月11日会发生日蚀的事件。

●在第二年11月11日可在ホルンハイム触发事件，达成目标。

※入手“阳食いの花びら”；日记记入“日食のニオ”。

●在救出妮奥前纳品委托最好确保已经每个人的委托都分别完成了4个。并且可将尤里斯编入队伍，培养Friend度到35以上。



目标“気球を買おう！”

●购入气球后可按ホムンクルスの街→盐の砂漠→ホルンハイム的顺序触发事件，而浮游岛则可留到之后再进入。
●触发完事件后可去往リ–ゼンガング，将队伍成员变更为尤里斯和蕾吉娜并前往フィルツベルク。

可触发事件：爱夏事件4、塔妮亚事件3

目标“迷子の仔牛”

●按照涌水の森→不断の木阴林→エステン湿地・沼地的顺序触发。最后在世界地图上与娜娜卡触发事件即可达成目标。

※入手“湿原の花びら”；日记记入“归れないニオ”。

可触发事件：蕾吉娜事件8

目标“弟さんの礼装”

●队伍中要有尤里斯。
●在世界地图上去往阿尼所在的地点触发事件。
●去往レジナの家触发事件，即可达成目标。

※解锁奖杯“姊の心”和CG；日记记入“仕立て屋さん”。

可触发事件：塔妮亚事件4

目标“贮蓄の方法”

●在世界地图上去往塔妮亚所在的地点触发，可解锁奖杯“あしながア–ニ–”和CG。
●在世界地图上去往阿尼所在地触发事件，即可完成目标。

可触发事件：弗雷托事件8、奥蒂莉亚事件7、奥蒂莉亚事件8、梅里埃塔事件11、塔妮亚事件5

目标“街のもの”

●去往黑猫の散步道继续触发事件，然后去世界地图上找塔妮亚即可达成目标。
※日记记入“憧れる少女”。

可触发事件：尤里斯事件1、尤里斯事件2、尤里斯事件3、阿尼事件13、薇尔贝儿事件10、薇尔贝儿事件11、尤里斯事件4、弗雷托事件9、弗雷托事件10

目标“究极のパン”

●按照贰番馆・エントランス→白い鸦亭→フレッドパン屋的顺序触发事件即可达成目标。
※日记记入究极のパン。

可触发事件：娜娜卡事件9、娜娜卡事件10、凯尔事件9、尤里斯事件5

目标“银のオオカミ”。

●在“崖沿いの街道”触发事件，打倒银狼。

可触发事件：尤里斯事件6、娜娜卡事件11、凯尔事件10、尤里斯事件7、尤里斯事件8、拉南事件12、凯尔事件11

目标“光る花と遗迹”（主线相关）

●此目标可在第二年11月12日以后在任意可进行调合的据点触发，但此时不能触发“再び贰番馆へ”。
●在リ–ゼンガング・下层触发事件（即使没有触发目标也可触发事件），可达成目标。

※入手“黑暗の花びら”；日记记入“眠たいニオ”。

目标“雨を待つ花”（主线相关）

●带着制作好的“雨云の石”去往涸れ谷・溪谷道和涸れ谷・湖底迹触发剧情即可达成目标。此时要救出妮奥所需的花都已经收集完成。达成后可去往フィルツベルク。

※入手“水连の花びら”；日记记入“雨の中のニオ”。

可触发事件：蕾吉娜事件9、蕾吉娜事件10、尤里斯事件9、爱夏事件5

时间：第二年11月下旬～第二年1月中旬

目标“再び贰番馆へ”（主线相关）

●在出发去贰番馆前最好先回到フィルツベルク触发事件，并参加品评会，用“まったり动物ぐるみ”可继续取得优胜，和以前一样也要事先存档并在赛后重新购回“まったり动物ぐるみ”。达成目标后会触发目标“古のアトリエ”。

可触发事件：哈利事件8、弗雷托事件11、弗雷托事件12、奥蒂莉亚事件9

时间：第二年1月上旬～第二年4月上旬

目标“古のアトリエ”（主线相关）

●在ア–シャのアトリエ制作光花の结晶即可达成目标，可得到光花の结晶。

目标“遗迹のスラグ”（主线相关）

●在リ–ゼンガング・中层与フォ–トレス战斗获胜即可达成目标，会解锁奖杯“陆を统べるもの”，得到参考书《禁书ノクトゥ–ル》，并触发目标“心当たり”。

目标“心当たり”（主线相关）

●出リ–ゼンガングの村就会触发事件，并被强制移动到贰番馆・エントランス。目标达成后就可以让吉斯古利夫成为同伴了，并习得スラグ发信机的制作方法，同时目标“发信机を作ろう”也会被触发。达成目标后可去往不断の木阴林触发事件。

可触发事件：吉斯古利夫事件9

目标“人类の恶意”

●进入スタインフェ–ダ–可触发事件，并继续前往“スタインフェ–ダ–・渊”触发事件，可获得奖杯“积木细工”。在与“机械仕挂けの空龙”的战斗获胜后会达成目标，并获得奖杯“空を统べるもの”，无论战斗是否获胜都会触发目标“手がかりを探して”，空龙逃走后会变为“暴走した空龙”，之后即使将其击倒也不会解锁奖杯“空を统べるもの”。
注：如果此时地图上显示无法到达スタインフェ–ダ–的话，就需要先踏破泉水之森，然后再沿着浮游岛屿依次踏破就可以来到スタインフェ–ダ–了。

目标“手がかりを探して”

●去往黄昏の工房（就是与“机械仕挂けの空龙”结束战斗后继续往设施深处走会发现的一个废弃工房）可触发事件并达成目标，目标达成后会得到参考书《黄昏の因果律》，并触发目标“2つの揺り笼”。

可触发事件：塔妮亚事件6

目标“2つの揺り篭”

●去往贰番馆・エントランス触发事件并达成目标，之后会触发目标“最后の书物”。

目标“最后の书物”

●去往贰番馆・第九书库可触发事件并达成目标。

※日记记入“炼金术の历史”；完成这一事件后吉斯古利夫的结局也可以触发了。

目标“发信机を作ろう”（主线相关）

●调合“スラグ发信机”即可达成目标。

※触发目标“信じて待とう！”。

目标“信じて待とう！”（主线相关）

●回到ハリ－の贷し部屋进行调合，在目标“信じて待とう！”触发的1天以后会触发事件。前往高台の广场会继续触发事件，最后在目标触发的10天后，在ハリ－の贷し部屋会触发事件并达成目标，玩家可利用等待的时间触发其他时间。之后采取地“イグドラシル”会被解锁，并触发目标“ニオを取り戻しに！”想要收集失败结局的话可先在此存档。做好准备后在队伍中加入吉斯古利夫并前往イグドラシル。

可触发事件：吉斯古利夫事件10、吉斯古利夫事件11、吉斯古利夫事件12、吉斯古利夫事件13、塔妮亚事件7、塔妮亚事件8

目标“ニオを取り戻しに！”（主线相关）

●小径和イグドラシル・花の门均可触发事件，与イグドラシル战斗获胜后达成目标。

※解锁奖杯“再会”和CG；日记记入“ニオと再会”。

※出もう一つのゆりかご会触发事件、日记记入“约束ね”和目标“ベルちゃんのお手伝い”、“レジナさんのお手伝い”、“リンカさんのお手伝い”、“ユ－リスさんのお手伝い”、“キ－スさんのお手伝い”、“ニオとの新たな约束”。

※目标达成后为了之后触发多结局最好在此存档。

时间：第二年4月～第三年10月1日

●之后的时间主要就是完成能触发主要角色分支结局的目标并触发相关事件了。在救回了妮奥后，妮奥也可以加入队伍，并且在工房中制作了“转移の翼”后就可以利用其在各据点间自由移动，这也省去了不少在路上来回奔波的辛苦。并且玩家此时如果已经解锁了相册的第四张CG的话，可利用奖励解锁的在任意地点更换队员的系统来收集角色事件。

●在队伍中加入妮奥。

可触发事件：妮奥事件5、妮奥事件6、蕾吉娜事件11、妮奥事件7、蕾吉娜事件12

目标“仕事纳め”

●在“隧道迹・坏れかけの桥”可触发事件。将收集的木材交给蕾吉娜即可达成目标，使用“巨人の木切れ”可获得高评价。

※解锁奖杯“仕事纳め”和CG、日记记入“レジナ・カティス桥”；目标“レジナさんのお手伝い”也同时达成，并可在最后触发蕾吉娜的结局。

可触发事件：蕾吉娜事件13

●将队伍成员换成妮奥和尤里斯。

可触发事件：尤里斯事件10、妮奥事件8、尤里斯事件11、妮奥事件9

●将队伍成员换成薇尔贝儿和妮奥。

可触发事件：妮奥事件10、妮奥事件11、妮奥事件12、妮奥事件13、薇尔贝儿事件12、薇尔贝儿事件13、薇尔贝儿事件14、玛丽昂事件9、玛丽昂事件10、吉斯古利夫事件14、奥蒂莉亚事件10、拉南事件13、妮奥事件14、妮奥事件15

●将队伍成员换成薇尔贝儿和尤里斯。

可触发事件：塔妮亚事件9

目标“魔法使いの破门”

●在10回合后会逃走，因此尽量要让爱夏使用エクサボム等能造成高伤害的道具，其他两人也都使用高输出的技能进行攻击。

※战斗后会触发目标“（变异）浮游岛”；战斗获胜后会获得奖杯“风の王”和CG；目标“ベルちゃんのお手伝い”达成，并可在最后触发薇尔贝儿的结局；日记记入“赖りになる仲间”。

可触发事件：娜娜卡事件12

●将队伍成员换成尤里斯和妮奥。

可触发事件：妮奥事件16

●将队伍成员换成尤里斯和琳卡。

目标“西の砂漠の龙狩り”与目标“ふさわしい强敌”

●这两个目标可以同时推进，将“盐の砂漠・灯”的“古の誓いの龙”打倒后就可以达成“西の砂漠の龙狩り”的达成，返回マリオンオフィス触发事件则可达成目标“ふさわしい强敌”。“古の誓いの龙”的炎耐性很高，所以需要多让爱夏使用匂い袋、ヒンメルシエンク和ブライトクラフト等道具进行攻击。

※战斗获胜后解锁奖杯“古龙讨伐”和CG，琳卡在队伍中时还会解锁CG《古龙讨伐（差分）》；目标“ユ－リスさんのお手伝い”达成，并可触发尤里斯的结局。

可触发事件：塔妮亚事件10

目标“お祝い”

●达成目标“西の砂漠の龙狩り”，返回白い鸦亭就可以触发“お祝い”的达成。可解锁奖杯“あいつらへ”和CG。

可触发事件：尤里斯事件12、凯尔事件12、娜娜卡事件13、娜娜卡事件14

●将队伍成员换成琳卡和妮奥。

可触发事件：妮奥事件17、爱夏事件6、琳卡事件9

●将队伍成员换成妮奥和蕾吉娜。

可触发事件：塔妮亚事件11、妮奥事件18、哈利事件9

目标“素敌なお菓子”。

●按照フレッドパン屋→黑猫の散步道→フレッドパン屋でイベント的顺序触发事件，并可习得“フラワ－マフィン”的制作方法。

●制作了带有“ママンの味”效果的“フラワ－マフィン”后会触发事件并完成课题“ママのお菓子”，达成目标。

※目标达成后日记记入“ママンの味”；可在最后触发哈利的结局“秘宝ハンタ－”。

●在第三年10月1日前尽量多制作装备品和道具，完成装备品的制作后会达成目标“炼金术士の力试し”。

可触发事件：吉斯古利夫事件15

时间：第三年10月1日～第三年1月

可触发事件：琳卡事件10、琳卡事件11、琳卡事件12

目标"二人のリンカさん"。

●按マリオンオフィス→ハリ–の贷し部屋的顺序触发事件，要注意的是ハリ–の贷し部屋的事件要在マリオンオフィス的事件触发3天后才会发生，如果此时还在集市举办期间也不会发生。再度回到マリオンオフィス触发事件。

●去往"エステン湿地・遗迹"触发事件，此时队伍中必须要有琳卡。

※事件后解锁奖杯"二人"和CG。

●在回答时选择"はい"可触发与"伪リンカ"对战的剧情，图鉴中也会登录"伪リンカ"。

●回到マリオンオフィス触发事件即可达成目标。

※目标达成后触发"8人のリンカ"，并可在最后触发琳卡的结局。

可触发事件：琳卡事件13、琳卡事件14、玛丽昂事件11、吉斯古利夫事件16、凯尔事件13、爱夏事件7、阿尼事件14、哈利事件10、哈利事件11、爱夏事件8

结局触发一览

结局	达成条件	选项分支	可解锁奖杯
失败结局	没有达成目标"ニオを取り戻しに！"	—	旅の终わり
普通结局	达成目标"ニオを取り戻しに！"，但没有达成其他的结局要求	—	旅の终わり
薇尔贝儿结局	达成目标"ベルちゃんのお手伝い"	アーニ–からのお仕事が；配达のお仕事が；ハリ–からの手纸が……→ウィルベルと约束がある	魔法使いと炼金术士
蕾吉娜结局	达成目标"レジナさんのお手伝い"	アーニ–からのお仕事が；配达のお仕事が；ハリ–からの手纸が………→レジナと约束がある	女性发掘屋の未来
琳卡结局	达成目标"リンカさんのお手伝い"	アーニ–からのお仕事が；配达のお仕事が；ハリ–からの手纸が………→リンカと约束がある	そして三人で
尤里斯结局	达成目标"ユ–リスさんのお手伝い"	アーニ–からのお仕事が；配达のお仕事が；ハリ–からの手纸が………→ユ–リスと约束がある	ハンタ–ライフ
吉斯古利夫结局	达成目标"最后の书物"	…大事な事忘れてた	真实の探求
动くおねえさん结局	触发玛丽昂相关事件"动くおねえさん"	アーニ–からのお仕事が……→特に予定ない	动くおねえさん
女子会结局	触发爱夏相关事件"女子会"	配达のお仕事が……→特に予定ない	女子会
秘宝ハンタ–结局	品评会六连胜并触发哈利相关事件"ママのお果子"	ハリ–からの手纸が…	秘宝ハンタ–
贤者の庵结局	触发爱夏相关事件"すっかり有名人"	…特になかったかも	贤者の庵

奖杯攻略

白金综述

本作作为加强版，在原作的基础上追加了"フルオ–プン！"和"再会（ハ–ドモ–ド）"这两个新奖杯。由于"再会（ハ–ドモ–ド）"需要在困难模式下救出妮奥，因此玩家可以选择1周目就挑战困难模式，然后继承困难模式的通关存档进入2周目，在普通模式下继续攻克奖杯。"フルオ–プン！"奖杯则需要完成81个拼图任务，并完全解锁9张相册CG后才能获得，因此该奖杯虽然只是一个银杯，但解锁的方法可以说是所有奖杯中最复杂的，在后文中小编将会介绍这一奖杯的具体拿法。而其余奖杯主要是靠触发剧情事件或达成结局来获得，参考前文流程攻略的内容应该都不难达成。

奖杯总数	41	铜杯	26	银杯	10	金杯	4	白金	1

白金难度	6/10
白金所需时间	70小时以上
在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

全トロフィ–取得（白金）

取得条件：获得全部奖杯

何をしてたの？（铜杯）

取得条件：流程奖杯，游戏开始阿尼（ア–ニ–）来到工作室后获得

愉快なア–シャ（铜杯）

取得条件：流程奖杯，在"高台の广场"触发爱夏丢钱包的事件后获得

バザ–ル！（铜杯）

取得条件：第一次前往集市

わくわく掘り出し物合战（铜杯）

取得条件：第一次参加品评会

花の香（铜杯）

取得条件：触发"花の香"事件

奖杯说明：在收集了四朵花以上，并到达フイルツベルク后可触发"花の香"事件。

在此随便总结一下八朵花的获得方法：

花名	获得方法
彼岸の花びら	进行"ハロス村の调查"时，在ハロス村・广场调查提示图标入手
ガラスの花びら	进行"ガラスの遗迹调查"调查时，在グラス工房迹・第三回廊入手
水莲の花びら	触发"雨を待つ花"后，调合"雨云の石"，然后携带其前往涸れ谷・湖底迹触发剧情后即可入手
食虫花の花びら	触发"百年に一度咲く花"，调合"营养剂"然后前往盐の砂漠・骨交纳即可入手
镇魂の花びら	达成"キラキラ"后，再次前往ホムンクルスの街触发剧情后入手
湿原の花びら	达成"迷子の仔牛"后前往エステン湿原・沼地触发事件后入手
阳食いの花びら	触发"阳を避けて咲く花"，第2年四月以后再高台の广场触发与拉朗的剧情，再与第二年11月11日在ホルンハイム触发了日蚀事件后入手
暗暗の花びら	触发了"光る花は遗迹に"后前往リ–ゼンガング・下层即可入手

再会（铜杯）

取得条件：救出妮奥

风の王（铜杯）

取得条件：与薇尔贝儿去云海の岛与风の王对战并获胜

奖杯说明：触发薇尔贝儿的相关目标"魔法使いの破门"，然后去"云海の岛"与"风の王"对战。由于"风の王"在10回合后会逃走，因此尽量要让爱夏使用"エクサボム"等能造成高伤害的道具，其他两人也都尽量使用高输出的技能进行攻击。战斗获胜后会获得奖杯。

仕事纳め（铜杯）

取得条件：达成蕾吉娜的相关目标"仕事纳め"

奖杯说明：触发蕾吉娜的相关目标"仕事纳め"后，在"隧道迹・坏れかけの桥"可触发事件。将收集的木材交给蕾吉娜后可获得奖杯。

二人（铜杯）

取得条件：达成琳卡的相关目标"二人のリンカさん"

奖杯说明：触发琳卡的相关目标"二人のリンカさん"，按マリオンオフィス→ハリ–の贷し部屋的顺序触发事件，要注意的是"ハリ–の贷し部屋"的事件要在"マリオンオフィス"的事件触发3天后才会发生，如果此时是集市举办期间也不会触发剧情事件。在"マリオンオフィス"触发事件后去往"エステン湿地・遗迹"，此时队伍中必须要有琳卡，事件后解锁奖杯"二人"。



古龙讨伐（铜杯）

取得条件： 讨伐“盐の砂漠・灯”的“古の誓いの龙”

奖杯说明： 触发尤里斯的相关目标“西の砂漠の龙狩り”，将“盐の砂漠・灯”的“古の誓いの龙”打倒后就可以获得奖杯。

乐园にて（铜杯）

取得条件： 触发吉斯古利夫（キースグリフ）相关事件“乐园にて”

奖杯说明： 在“贰番馆・エントランス”触发吉斯古立夫相关事件“乐园にて”后即可获得。

姊の心（铜杯）

取得条件： 与蕾吉娜一起给尤里斯换装

奖杯说明： 触发蕾吉娜相关目标“弟さんの礼装”，在队伍中加入尤里斯，先与世界地图上的阿尼对话，然后去往“レジナの家”触发事件（如果此时因为触发了别的剧情事件而没能触发尤里斯的相关事件的话，再次进入“レジナの家”就可以触发事件了），即可解锁奖杯。

送り羊（铜杯）

取得条件： 触发阿尼的相关事件“送り羊”

奖杯说明： 第3年1月21日以后，在白い鸦亭触发“送り羊”的阿尼相关事件即可解锁奖杯。

姊妹のその后（铜杯）

取得条件： 触发事件“姊妹とその后”

奖杯说明： 触发妮奥相关事件“无理しちゃだめだよ”的10天以后，在队伍中加入妮奥，然后回到“ハリ-の贷し部屋”就可以触发事件“姊妹とその后”。

おのぼる（铜杯）

取得条件： 触发塔妮亚“おのぼる”的事件

奖杯说明： 触发塔妮亚相关目标“御礼の手纸”后，在集市举行时前往“バザ-通り”即可触发“おのぼる”的事件。

饵付け（铜杯）

取得条件： 触发弗雷托相关事件“饵付け”

奖杯说明： 触发了弗雷托相关事件“そぼろパン”的1天后，前往“高台の广场”即可触发“饵付け”事件。

あいつらへ（铜杯）

取得条件： 参加尤里斯的庆功会

奖杯说明： 达成目标“西の砂漠の龙狩り”后回到白い鸦亭触发“お祝い”事件就可以解锁奖杯。

积木细工（铜杯）

取得条件： 在古代遗迹中发现巨大的スラグ

奖杯说明： 触发吉斯古立夫相关目标“人类の恶意”后进入スタインフェーダ-可触发事件，并继续前往“スタインフェーダ-・渊”就可以获得奖杯。

あしながア－ニ－（铜杯）

取得条件： 在盐温泉里洗去旅途的疲惫

奖杯说明： 触发塔妮亚相关目标“贮蓄の方法”后，在世界地图上去往塔妮亚所在的地点触发事件即可解锁奖杯。

陆を统べる者（铜杯）

取得条件： 讨伐陆战型スラグ

奖杯说明： 触发主线目标“遗迹のスラグ”后，在“リ-ゼンガング・中层”与“フォ-トレス”战斗获胜即可解锁奖杯。

空を统べる者（铜杯）

取得条件： 讨伐飞行型スラグ

奖杯说明： 触发吉斯古利夫相关目标“人类の恶意”后，前往スタインフェーダ-・渊与“机械仕挂けの空龙”的战斗获胜后即可获得奖杯。要注意的是一定要在空龙逃走前将其击败，不然其逃走后会变为“暴走した空龙”，之后即使将其击倒也不会解锁此奖杯了。

注：如果此时地图上显示无法到达スタインフェーダ-的话，就需要先踏破泉水之森，然后再沿着浮游岛屿依次踏破就可以来到スタインフェーダ-了。

旅の终わり（铜杯）

取得条件： 达成失败结局（未能亲自救出妮奥）或普通结局（救出妮奥但没能达成其他的特殊结局）

魔法使いと炼金术士（银杯）

取得条件： 达成薇尔贝儿的结局

女性发掘屋の未来（银杯）

取得条件： 达成蕾吉娜的结局

そして三人で（银杯）

取得条件： 达成琳卡的结局

ハンタ－ライフ（银杯）

取得条件： 达成尤里斯的结局

真实の探求（银杯）

取得条件： 达成吉斯古立夫的结局

动くおねえさん（银杯）

取得条件： 达成玛丽昂的结局

奖杯说明： 达成90个以上的纳品委托，在ハリ-の贷し部屋触发“动くおねえさん”事件。达成结局时选择“ア-ニ-からのお仕事が……→特に予定ない”。

秘宝ハンタ－（金杯）

取得条件： 达成哈利的结局

奖杯说明： 品评会连胜4次以上，触发“素敌なお菓子”的事件。按照フレッドパン屋→黑猫の散步道→フレッドパン屋でイベント的顺序依次触发剧情，可习得“フラワ－マフィン”的制作方法。制作了带有“ママンの味い”效果的フラワ－マフィン”后再次与哈利对话可完成课题“ママのお果子”，在达成结局时选择“ハリ-からの手纸が……→特に予定ない”就可以达成哈利的结局。

女子会！（金杯）

取得条件： 达成女子会的结局

奖杯说明： 达成目标“ニオとの新たな约束”、“ベルちゃんのお手伝い”、“キラキラ”、触发娜娜卡相关事件“传统あったか织物”、触发塔妮亚相关事件“おのぼる”后，在达成结局时选择“配达のお仕事が……→特に予定ない”即可触发女子会的结局并解锁奖杯。

贤者の庵（金杯）

取得条件： 达成贤者の庵的结局

奖杯说明： 触发事件“女子会”、吉斯古利夫相关事件“大きなスラグ”、玛丽昂相关事件“动くおねえさん”、哈利相关事件“グランドチャンピオン”，并达成其他角色的“XXの手伝い”的目标后，会发生“すっかり有名人”的事件。之后在达成结局时选择“すっかり有名人→…特になかったかも”即可触发贤者の庵的结局并解锁奖杯。

初めての优胜！（铜杯）

取得条件： 第一次在品评会上取得优胜

グランドチャンピオン！（银杯）

取得条件： 品评会六连胜

一つの到达点（铜杯）

取得条件： 调合等级达到50

もう一つの到达点（铜杯）

取得条件： 战斗等级达到50

想い出の一轮（铜杯）

取得条件： 解锁14个回忆

想い出の花束 银杯
取得条件：解锁28个回忆

再会（ハードモード） 银杯
取得条件：在困难模式下救出妮奥

想い出の花园 金杯
取得条件：解锁42个回忆

フルオープン！ 银杯
取得条件：相册全解锁
奖杯说明：请参考后文"フルオープン！"奖杯攻略方法的内容。

"フルオープン！"奖杯攻略方法

由于"《工作室》系列"历来的重心就是调合，只要掌握了调合的要点无论是达成调合类任务还是击破BOSS都可以手到拈来，只是没有调合心得的参照而光靠玩家自己摸索的话，可能需要花费一定时间反复试验后才能够较好地运用调合系统。小编接下来将为大家带来解锁调合类任务的详细调合方法，以及击破追加BOSS所需装备的调合方法，希望能为玩家尽快达成白金助上一臂之力。由于本作的调合系统的自由度较高，因此下文中提到的道具调合方法并不止一种，玩家也可以探索出自己的调合方法，亲自体验调合探索的乐趣。

调合类任务

效果类调合任务

图中的红圈标示位置即为后文中提到的"界限"，通常情况下只要让数值超过特定的界限就会出现新的效果。



调合（效果）1：调合带有"バックアタック・弱"效果的"フラム"。
调合方法：让绿色的风属性的数值突破界限就可以出现"ノックバック・弱"的效果。

调合（效果）2：调合带有"战斗不能も回复・中"效果的"肉体活性の粉末"。
调合方法：让红色的火属性的数值突破界限就可以出现"战斗不能回复・中"的效果。

调合（效果）3：调合带有"能力复写・2"的"玄人の砥石"。
调合方法：让绿色的风属性的数值突破第一个界限即可出现"能力复写・2"的效果。

调合（效果）4：调合带有"能力复写・2"效果的"练磨の染料"。
调合方法：让绿色的风属性的数值突破第一个界限即可出现"能力复写・2"的效果。

调合（效果）5：调合带有"おいしく回复・强"效果的"ロイヤルコッペ"。
调合方法：让黄色的土属性突破界限即可出现"おいしく回复・强"的效果。

调合（效果）6：调合带有"早く歩ける"效果的"流浪の民のくつ"。
调合方法：调合"流浪の民のくつ"。

调合（效果）7：调合带有"采取效率アップ"效果的"コレクトグラス"。
调合方法：调合コレクトグラス。

调合（效果）8：调合带有"どこでもコンテナ"效果的"携带コンテナ"。
调合方法：调合携带コンテナ。

调合（效果）9：调合带有"重伤回复・中"效果的"针なし注射器"。
调合方法：让蓝色的水属性的数值突破第一个界限即可出现"重伤回复・中"的效果。

调合（效果）10：调合带有"クリティカルスロー"效果的"エクサボム"。
调合方法：让红色的火属性的数值突破第二个界限即可出现"クリティカルスロー"的效果。

调合（效果）11：调合带有"愈しの岚"效果的"ゲヌークのじょうろ"。
调合方法：让蓝色的水属性的数值突破第二个界限即可出现"愈しの岚"的效果。

调合（效果）12：调合带有"吸收の力"效果的"魂缚チェイン"。
调合方法：让蓝色的水属性的数值突破界限即可出现"吸收の力"的效果。

调合（效果）13：调合带有"熟练の幻影"效果的"蜃气楼の镜"。
调合方法：让黄色的土属性的数值突破第二个界限即可出现"熟练の幻影"的效果。

调合（效果）14：调合带有"超再生"效果的"不死鸟の腕轮"。
调合方法：让红色的火属性的数值突破界限即可出现"超再生"的效果。

潜在能力类调合任务

由于后文需要调合的装备也需要附加"HP＋25"、"全能力＋6"、"スキル强化Lv3"和"赤气の力"的潜在能力，因此玩家也可参考后文一次性达成附加这四个潜在能力调合任务。

调合（潜在能力）1：调合带有"光の虚像"潜在能力的装备。
调合方法：先使用光の结晶调合"柔らかい金棒"或"研磨剂"，调合时使用技能"力を移す"复制出"光の结晶"的"光の虚像"，然后调合有"全能力复写"效果的"业物の砥石"，调合时再次使用"力を移す"复制出"光の虚像"，最后用此砥石鉴定武器就可以生成带有"光の虚像"潜在能力的装备了。

调合（潜在能力）2：调合带有"HP＋25"潜在能力的装备。
调合方法：调合"玄人の砥石"，然后在金属类素材中选择シングルミキサー（可在ぽくのおみせ购得，也可使用有"HP+15"潜在能力的其他素材），使用调合技能"力を移す"后选择シングルミキサー，就可以得到有"HP＋25"的"玄人の砥石"（为了后文中调合必要装备，此时最好结合"力を消す"将"HP＋25"保持在潜在能力的最上方），使用此砥石强化武器即可得到有"HP＋25"潜在能力的装备。
除此之外也可以组合"HP＋10"和"HP＋15"的素材生成"HP＋25"的砥石。

调合（潜在能力）3：调合带有"全能力＋6"潜在能力的装备。
调合（潜在能力）4：调合带有"スキル强化Lv3"潜在能力的装备。
调合方法：这两个调合任务都可以利用"星くずの憧れ"处购得的金刚玉一次性完成（在使用前最好放入极上砥石屋进行量产）。调合"业物の砥石"，使用"力を移す"复制出金刚玉的"全能力＋6"和"スキル强化Lv3"的潜在能力，然后使用此砥石强化武器就可以生成带有"全能力＋6"和"スキル强化Lv3"的装备了。
除此之外也可以组合"全能力＋2"和"全能力＋4"的素材生成"全能力＋6"的砥石。

调合（潜在能力）5：调合带有"赤气の力"潜在能力的装备。
调合方法：在变异的スタインフェーダー入手"オーロラストーン"，调合有"能力转写・1"效果的"玄人の砥石"，使用"力を移す"复制オーロラストーン的潜在能力"赤气の力"（为便于后文中的装备调合，此时最好将"赤气の力"保持在潜在能力表的最上方）到砥石上，然后使用砥石鉴定武器即可。

品质类调合任务

为了完成之后关于道具品质的调合任务，玩家首先需要调合出品质为120的研磨剂、砥石和染料。

品质120“研磨剂”的调合方法



1.在砥石类素材中选择“きれいな砥石”，粘土类素材中选择“苍白の粘土”（没有素材的可从极上砥石屋购入）。
2.丢入“きれいな砥石”。
3.选择“力を注ぐ”，使用“苍白の粘土”。
4.选择“力を注ぐ”，使用“苍白の粘土”。
5.选择“力を注ぐ”，使用“苍白の粘土”。
6.丢入“苍白の粘土”。
放入黑猫の散步道进行量产。

品质120“职人の砥石”的调合方法



1.选择“力を注ぐ”，使用品质为120的研磨剂。
2.重复步骤1直到CP耗尽。
3.投入其余的素材。
放入黑猫の散步道进行量产。

品质120“洗练の染料”的调合方法



1.用品质为120“职人の砥石”鉴定一个不用的木材类武器。
2.调合“中和剂・绿”，反复使用“力を注ぐ”和品质为120的木材类武器耗尽CP，投入余下的素材，得到品质为120的“中和剂・绿”（将该中和剂放入黑猫の散步道量产）。
3.调合“うしのクリーム”，反复使用“力を注ぐ”和品质为120的“中和剂・绿”耗尽CP，投入余下的素材，得到品质为120的“うしのクリーム”。
4.调合“泡立つ洗剂”，反复使用“力を注ぐ”和品质为120的“うしのクリーム”耗尽CP，投入余下的素材，得到品质为120的“泡立つ洗剂”。
5.调合“洗练の染料”，反复使用“力を注ぐ”和品质为120的“泡立つ洗剂”耗尽CP，投入余下的素材，得到品质为120的“洗练の染料”。
注：如果玩家在一开始就有能用于调合“洗练の染料”的品质为120的素材，那么就可以直接结合“力を注ぐ”和品质为120的素材耗尽CP，再投入余下的素材就可以得到品质为120的“洗练の染料”了。
放入黑猫の散步道进行量产。

注：以下提到的道具品质相关的调合任务都只是为完成调合任务而写下的较容易达成的调合方法，后文会有品质既为120，同时又附加了实用的潜在能力的“**龙鳞のシンボル**”和“**音无しの靴**”的调合方法，想一步到位的可以参考后文。

调合（品质）1：调合品质为120的“龙鳞のシンボル”。
调合方法：
1.用品质为120的“职人の砥石”强化一件不用的金属型武器，使武器的品质达到120。
2.使用“力を注ぐ”和此武器制作出品质为120的“メルト铁钢”。
3.调合“龙鳞のシンボル”，使用“力を注ぐ”和品质为120的“メルト铁钢”耗尽CP，投入余下的素材，得到品质为120的“龙鳞のシンボル”。

调合（品质）2：调合品质为120的“影野クローク”。
调合方法：
1.使用品质为120的“洗练の染料”鉴定一件不用的布料类防具。
2.调合“影野クローク”，使用“力を注ぐ”和布料类防具耗尽CP。
3.投入其余素材。

调合（品质）3：调合品质为120的“音无しの靴”。
调合方法：
1.使用品质为120的“洗练の染料”鉴定一件不用的布料类防具。
2.调合“音无しの靴”，使用“力を注ぐ”和布料类防具耗尽CP。
3.投入其余素材。

追加BOSS击破类任务

解锁最后一张拼图的需要击败“**战神の偶像**”、“**黄泉の牙の兽**”、“**鳞抱きし君主**”和“**翼を持つもの**”这4个追加BOSS。但为了让它们出现必须先讨伐变异采取地的变异BOSS，变异BOSS在外形上都会与采取地中其他魔物有明显的不同，以下为变异BOSS的出现地点。

变异BOSS	出现地点
シブの实ムササビ	药草园・最深部
ハウルビ-スト	涸れ谷・湖底迹
オフイサ-	隧道迹・旧扬水地
灼热の小龙	ハロス村・广场
テラスラグ	グラス工房后・炉心部
战熊	エステン湿地・沼地
ミニマムドラゴン（グランドドラゴン）	盐の砂漠・灯
タンク	リ-ゼンガング・中层
ドラグ-ン	贰番馆・第九书库
リ-ダ-	朽ちた遗迹岛
ゲ-トキ-パ-	スタインフエ-ダ-・渊
深き森の精	イグドラシル・花の小径

其中比较难打的有**テラスラグ**、**ミニマムドラゴン（グランドドラゴン）**和**タンク**这三个。与**テラスラグ**对战时一定要选用雷耐性高的队员，也可通过装饰品等道具提升队员的雷耐性；**ミニマムドラゴン**在三回合后会变身为**グランドドラゴン**，之后打起来就非常棘手，除非是为了挑战高难度，不然就一定要在头三回合内将其解决掉；而**タンク**则是所有小BOSS里最难的，它不仅有通过攻击回血的招式，也会在战斗后期加快攻击频率。因此单靠升级战斗等级到50级是很难直接将其击败，玩家需要在道具和装备上狠下功夫。因此要对付**タンク**，玩家最好先按照后文的方法调合出必要的回复道具和装备。

将所有的变异BOSS击败后，笔记（ノート）上会出现追加BOSS的出现地点和相关信息。玩家可以按照战神の偶像、黄泉の牙の兽、鳞抱きし君主和翼を持つもの的顺序依次讨伐，只要在战斗获胜后进行存档，之后就算读取另外的存档解锁的相册拼图依然会被保留，因此玩家可以在调合完必须的道具和装备，并做好战斗准备前先进行存档，每打完一个BOSS就另存一个

档，然后再读取之前的存档继续讨伐下一个BOSS，这样就可以避免反复准备道具，并且方便潜在能力的调整。

在与追加BOSS们进行战斗时务必全程保持“失しわれた神々の灵药”的“生命の灯”的效果。并且BOSS多有范围攻击，因此队员3人的站位最好不要集中在一处。特别是在与翼を持つもの进行战斗时，玩家可以尽量减少发动队员之间的互相防御类的连携指令，即使单体陷入了战斗不能的状态，也可以靠“失しわれた神々の灵药”恢复，不然互相防御使站位集中很容易导致团灭。与追加BOSS之间的战斗基本都是长期持久战，有时打上一个多小时也不稀奇，所以玩家在战斗后期也需要保持高度的集中，毕竟后期一个走位或者道具投掷没跟上都很容易战败，如果遇上了BOSS连发大招，而自身的战斗不能回避效果又恰好没有发动的话就只能默默抹泪，振作起来再战了。

推荐道具

首先介绍一下道具上比较实用的回复和辅助类潜在能力，玩家可参照下文的调合示例进行调合。除标示出的必需的潜在能力外，玩家也可以根据需要附加其他的潜在能力。道具调合完后务必要将其登录在“黑猫的散步道”或“フレッドパン屋”等商店中进行量产。

推荐潜在能力	说明	带有此潜在能力的素材
回复力＋30%	对同伴使用道具时，道具的威力上升30%	肉体活性の粉末等（需通过调合激发出该潜在能力）
クリティカルLv3	道具有50%的几率发挥出拔群的效果，给道具附加上两个该效果的话就会100%发动拔群效果	泡立つ洗剂、ロウ、保存の壶等（需通过调合激发出该潜在能力）
自动发动30%	当爱夏的体力在30%以下时道具自动发动效果，但威力会下降30%	生きてるシッポ等
高速使用Lv3	使用道具后，角色的行动待机时间减少30%	ハードスキン、黑いパウダー、记忆のインク、柔らかい金棒等（需通过调合激发出该潜在能力）
お化けサイズ	道具的威力上升50%，但使用后角色的待机时间会增加50%	古の树根
天界の甘味	在两个回合之间体力恢复15点	黄金の果实
绝妙の旨味	攻击力、速度以及全耐性上升，两个回合之间体力恢复15点	美食家の木の实、地狱のおつゆ
すごい活力	在一定时间内最大HP上升20	クマのとっておき
素早くなる	在一定时间内，角色的待机时间略微减少	大いなる兽の齿
全身强化	攻击力、速度以及全耐性上升	ゴールドミート
生命の灯	在受到能导致战斗不能的攻击时，HP会残留1点	原初カプセル
神话の药效	在一定时间内提升攻击力和速度	时守りの花
时限の力	道具的效果可以变成定时型，间隔发动三次	时守りの花
暗视效果	使黑暗状态无效化	夜光草

失しわれた神々の灵药



潜在能力： 天界の甘味、全身强化、生命の灯（必需）、神话の药效、时限の力（必需）。

调合方法：

1.先将“原初カプセル”的“生命之灯”和“ゴールドミート”的“全身强化”这两种潜在能力都转移到“草药の干し叶”上。

2.调合“ミネラルパウダー”，先使用“力を移す”和“原初カプセル”，消除效果安定的潜在能力，投入“ミネラル液晶”，使用“力を移す”和“黄金の果实”，再使用“力を移す”和“草药の干し叶”，可得到有“天界の甘味”、“全身强化”和“生命の灯”的“ミネラルパウダー”。

3.调合“肉体活性の粉末”。先使用“力を注ぐ“和“ミネラルパウダー”消耗CP，再使用“力を注ぐ“和“カタコイモ”，投入“トロイモ”，使用“力を注ぐ“和“自然の绞り油，再使用“力を移す”和“ミネラルパウダー”,删除一个不要的能力，投入“カタコイモ”，删除一个不要的能力，最后投入剩下的素材，就可以得到只有“天界の甘味”、“全身强化”和“生命の灯”的“肉体活性の粉末”。

4.调合“失しわれた神々の灵药”，素材选择“时守りの花”、“肉体活性の粉末”、“大いなる兽の齿”和“ドンケルハイト”。使用“力を注ぐ“和“时守りの花”，然后使用“力を移す”和“时守りの花”，最后使用“力を移す”和“肉体活性の粉末”就可以得到所需的“失しわれた神々の灵药”了。

地狱のおつゆ



潜在能力： 自动发动30%（必需）、クリティカルLv3×2、お化けサイズ×2。

调合方法：

1.调合带有“クリティカルLv3”的“ロウ”。

2.使用步骤1中的ロウ调合出带有两个“クリティカルLv3”的“保存の壶”。

3.使用步骤2中的“保存の壶”调合“永远の纯水”，使用“力を移す”转移“クリティカルLv3”。

4.使用“底なしのつぼ”和“古の树根”调合只带有两个“お化けサイズ”的“底なしのつぼ”。

5.使用步骤3中的“永远の纯水”和步骤4中的“底なしのつぼ”调合“ゲヌークの恵みの壶”，使两个“クリティカルLv3”和“お化けサイズ”都转移到“ゲヌークの恵みの壶”上。

6.使用“ゲヌークの恵みの壶”和“生きてるシッポ”调合“地狱のおつゆ”，其他两个素材可选用“赤い恶魔”和“スパイスの实”。先使用“力を注ぐ“和“スパイスの实”，使用“力を移す”和“生きてるシッポ”，再使用“力を移す”和“ゲヌークの恵みの壶”。

禁断のカプセル



潜在能力： 暗视效果（与黄泉の牙の兽战斗时必需）、其余能力可根据需要自行选择。

调合方法： 调合“禁断のカプセル”，毒物类素材选择“夜光草”，然后将“暗视效果”转移到“禁断のカプセル”上。

匂い袋



在战斗中也可让爱夏使用攻击道具对BOSS造成伤害，以下的列表为一些比较好用的攻击类潜在能力，攻击道具和潜在能力都可以根据玩家的需要自行进行选择，在此以匂い袋作为示例。

推荐潜在能力	说明	带有此潜在能力的素材
破坏力＋30%	道具对敌人造成的伤害增加30%	调合两个带有破坏力＋20%的素材即可
命を削り取る	按照行动后的待机时间一定比例地削减敌人的HP	スラグの地玉
能力减退	一定时间内削减敌人的攻击力、速度和全耐性	原初カプセル
痛みを增幅させる	技能所造成的伤害略微增加	黑い牙
精灵の怒り	触发炎属性和冰属性的追加伤害，单个附加此能力的话所造成的追加伤害量较少，建议复数附加	エレメントコア
生命夺取	追加物理攻击造成的伤害，并可给爱夏回复部分HP。单个附加此能力的话所造成的追加伤害量较少，建议复数附加	骨の化石
束缚の毒	一定几率让敌人陷入眩晕状态	幽灵のかぶり布
剧物の毒	一定几率让敌人陷入中毒状态	死神の香草
神经の毒	一定几率让敌人陷入减速状态	变异トーン
衰弱の毒	一定几率让敌人陷入弱化状态	危险なお肉、夜光石の原石
视觉の毒	一定几率让敌人陷入黑暗状态	クラヤミタケ
复合の毒	一定几率让敌人陷入多种异常状态	夜雾の小瓶

推荐装备

在与追加BOSS的战斗中玩家最好让爱夏主回复，另外两位队员主输出，因此爱夏的装备主要需要尽可能提升回避和战斗不能回避的数值；而另外两名队员则要尽可能提升攻击，加速战斗的进程。由于后文中的调合方法已经对给装备附加五个不同的潜在能力和五个完全相同的潜在能力都做了示范，因此玩家也可以参照这一思路按照自己的需要打造队伍。但要注意的是状态（ステ-タス）的基本参数除HP、MP和物理耐性外，其他数值的最高只能达到100，因此要尽量避免重复累积潜在能力而造成的浪费。并且武器和防具上的潜在能力不能重复累加，玩家只能通过装饰品反复叠加能力。以下为推荐的潜在能力以及装备示例的调合方法。

推荐潜在能力一览

推荐潜在能力	说明	带有此潜在能力的素材
赤气の力	炎/雷/冰属性追加ダメ-ジ+10，ダメ-ジ还元率+3	オ-ロラスト-ン
月の力	回避补正+10、ダメ-ジ还元率+5	白曜石、月の金
光の虚像	回避补正+15	光る结晶
忘却の力	战斗不能回避+25	忘却のクロ-バ-
全能力+6	HP、MP、攻击力、物理耐性、速度全部加6	盐の花、金刚玉
スキル强化Lv3	威力补正+12、スキルコスト+25	金刚玉
HP+25	最大HP+25	使用前文调合出的“HP+25”的“玄人の砥石”
疾风の言叶	缩短使用技能后的待机时间	极乐鸟の羽根
スラグ特效	对スラグ类魔兽必定发生会心一击（与战神の偶像战斗时推荐使用）	スラグの宝石
猛兽特效	对猛兽类魔兽必定发生会心一击（与黄泉の牙の兽战斗时推荐使用）	ぬしのツメ、大いなる兽の齿
ドラゴン特效	对巨龙类魔兽必定发生会心一击（与鳞抱きし君主战斗时推荐使用）	龙鳞
精灵特效	对精灵类魔兽必定发生会心一击（与翼を持つもの战斗时推荐使用）	水晶のツメ

爱夏的装备

武器

注：调合的带有单个潜在能力的“玄人の砥石”最好也登录在黑猫の散步道进行量产。



潜在能力： HP+25、光の虚像、月の力、疾风的言叶、忘却の力。

调合方法：

1.将“光る结晶”的“光の虚像”转移到“茜さす神铁”上，调合时需将“光の虚像”保持在潜在能力的最下方，使用该“茜さす神铁”调合“玄人の砥石”。

2.用同样的方法将“月の金脉”的“月の力”转移到“玄人の砥石”上。

3.将“极乐鸟の羽根”上的“疾风的言叶”转移到“魂缚のチェイン”，然后使用其调合“玄人の砥石”。

4.将“忘却のクロ-バ-”上的“忘却の力”转移到“中和剂・青”或者“荣养剂”，潜在能力要保持在最上方；调合“柔らかい金棒”，将“忘却の力”保持在潜在能力的最下方，然后使用其调合“玄人の砥石”。

5.使用各自带有“HP+25”、“光の虚像”、“月の力”、“疾风的言叶”和“忘却の力”的“玄人の砥石”鉴定一件不用的金属类武器。

6.使用此武器调合有全能力复写效果的“业务的砥石”，然后将其登录在黑猫の散步道中。

7.入手LV40以上的武器（没有的话可以去朽ちた遗迹岛刷变异BOSSリ-ダ-），使用此“业务的砥石”鉴定武器，再使用品质为120的“职人の砥石”将此武器的品质也提升到120。

防具



潜在能力： HP+25、光の虚像、月の力、疾风的言叶、忘却の力。

调合方法：

1.使用带有“HP+25”、“光の虚像”、“月の力”、“疾风的言叶”和“忘却の力”这五种潜在能力的“业务の砥石”调合“ゲヌ-クの恵みの壶”。调合时可以反复使用“力を注ぐ”并选择“业务の砥石”来消耗CP，最后使用“力を消す”将“业务の砥石”上的潜在能力全部复制到“ゲヌ-クの恵みの壶”上。

2.使用步骤1中得到的“ゲヌ-クの恵みの壶”调合有全能力复写效果的“投影の染料”，调合时要将“ゲヌ-クの恵みの壶”上所有的潜在能力转移到染料上，然后将其登录在登录在黑猫の散步道。

3.入手一个LV42以上的防具（没有的话可以去朽ちた遗迹岛刷リ-ダ-），使用“投影の染料”鉴定该防具，然后用品质120的洗练的染料将其品质提升为120。

装饰品1：龙鳞のシンボル



潜在能力： HP+25、光の虚像、月の力、疾风的言叶、忘却の力。

调合方法：

1.使用带有“HP+25”、“光の虚像”、“月の力”、“疾风的言叶”和“忘却の力”这五种潜在能力的“业务の砥石”鉴定一个木材类武器。

2.使用此木材类武器调合“中和剂・绿”，使用“力を移す”保留武器上的所有潜在能力。

3.调合“うしのクリ-ム”，使用“力を移す”保留“中和剂・绿”上的所有潜在能力。

4.使用步骤3中的“うしのクリ-ム”调合“钢铁の系玉”，再使用“钢铁の系玉”调合“メルト钢铁”将五个潜在能力进行转移。

5.调合龙鳞のシンボル，保留“メルト钢铁”上所有的潜在能力。

装饰品2：魂缚のチェイン



潜在能力： HP＋25、光の虚像、月の力、疾风的言叶、忘却の力。

调合方法： 使用上文中的“龙鳞のシンボル”调合“魂缚のチェイン”，最后用“力を移す”和“龙鳞のシンボル”保留上面所有的潜在能力。



其他两名队员的装备

武器



潜在能力： 特效类潜在能力、HP＋25、全能力+6、赤气の力、全身全灵を入める。

特效类潜在能力的附加方法

スラグ特效

1.调合“魂缚のチェイン”，素材使用“スラグの魂石”，转移“スラグ特效”并保持其在潜在能力的最下方。

2.调合“玄人の砥石”，使“スラグ特效”保持在潜在能力的最上方。

猛兽特效

1.调合“魂缚のチェイン”，素材使用“大いなる兽の齿”，转移“猛兽特效”并保持其在潜在能力的最下方。

2.调合“玄人の砥石”，使“猛兽特效”保持在潜在能力的最上方。

ドラゴン特效

1.调合“龙鳞のシンボル”，素材使用“龙鳞”，转移“ドラゴン特效”。

2.使用步骤1中调合的“龙鳞のシンボル”继续调合“魂缚のチェイン”，将“ドラゴン特效”保持在潜在能力的最下方。

3.调合“玄人の砥石”，使“ドラゴン特效”保持在潜在能力的最上方。

精灵特效

1.调合“茜さす神铁”，素材选用“水晶のツメ”，转移“精灵特效”。

2.使用“茜さす神铁”调合“玄人の砥石”，使“精灵特效”保持在潜在能力的最上方。

调合方法：

1.调合“茜さす神铁”，在矿石类素材中选择“盐の花（通过塔妮亚的事件入手）”，结合“力を移す”和“力を消す”将“盐の花”的“全能力+6”移到“茜さす神铁”上，并将其保持在潜在能力的最下方。

2.调合有“能力转写・1”效果的“玄人の砥石”，将“茜さす神铁”的“全能力+6”保持在潜在能力列表的最上方。

3.使用“ワ－ドスト－ン・人（可在イグドラシル・花中采取）”调合“魂缚のチェイン”，将“全身全灵を入める”保持在潜在能力列表的最下方。

4.使用“魂缚のチェイン”调合有“能力转写・1”效果的“玄人の砥石”，将“全身全灵を入める”保持在潜在能力列表的最上方。

5.分别使用带有这五种潜在能力的“玄人の砥石”鉴定一件不用的金属类武器，将这五种能力全部附加在此武器上。

6.使用此金属类武器制作有全能力复写效果的“业务の砥石”，然后将其登录在黑猫の散步道中。

7.入手LV40以上的武器（没有的话可以去朽ちた遗迹岛刷リ－ダ－），使用该“业务的砥石”鉴定武器，再使用品质为120的“职人の砥石”将武器的品质也提升到120。

防具



潜在能力： HP＋25、全能力+6、赤气の力、全身全灵を入める、疾风的言叶。

调合方法：

1.分别使用带有“HP＋25”、“全能力+6”、“赤气の力”、“全身全灵を入める”、“疾风的言叶”这五种能力的“玄人の砥石”鉴定一件不用的金属类武器，然后调合“业务の砥石”。

2.使用步骤1中的“业务の砥石”调合“ゲヌ－クの惠みの壶”。调合时可以反复使用“力を注ぐ”并选择业务の砥石来消耗CP，最后使用“力を消す”将“业务の砥石”上的潜在能力全部复制到“ゲヌ－クの惠みの壶”上。

3.使用步骤1中得到的“ゲヌ－クの惠みの壶”调合有全能力复写效果的“投影の染料”，调合时要将“ゲヌ－クの惠みの壶”上所有的潜在能力转移到染料上。

4.将带有这五种潜在能力的“投影の染料”登录在黑猫の散步道上，然后入手一个LV42以上的防具（没有的话可以去朽ちた遗迹岛刷リ－ダ－），使用“投影の染料”鉴定该防具，然后用品质120的“洗练的染料”将防具的品质提升为120.

装饰品1：龙鳞のシンボル

潜在能力： 赤气の力×5。

调合方法：

1.使用前文中调合出的有“能力转写・1”效果和赤气の力的“玄人の砥石”，鉴定一个不用的木材类武器，要注意的是该木材类武器必须是没有潜在能力或最多只有一个潜在能力。

2.使用其调合出只带有“赤气の力”的“中和剂・绿”，然后将其登录在黑猫の散步道中进行量产。

3.用步骤2中的“中和剂・绿”并结合“力を消す”调合出只带有“赤气の力”的“うしのクリ－ム”。

4.使用带有“赤气の力”的“うしのクリ－ム”和“中和剂・绿”继



续调合“うしのクリーム”，结合“力を移す”将两者的赤气の力都转移到新的“うしのクリーム”上，并使用“力を消す”尽量消除不需要的其他潜在能力，可得到带有两个“赤气の力”的“うしのクリーム”。

5.使用带有两个“赤气の力”的“うしのクリーム”和有一个“赤气の力”的“中和剂・绿”合成有三个“赤气の力”的“うしのクリーム”。

6.使用前文中调合出的品质为120的“中和剂・绿”和步骤5中有三个“赤气の力”的“うしのクリーム”继续调合“うしのクリーム”，可以重复使用“力を注ぐ”和“うしのクリーム”不断消耗CP，最后在CP不足的情况下使用其他两个素材和“力を消す”，就可以得到只保留了三个“赤气の力”的“うしのクリーム”。

7.使用步骤6中得到的带有三个“赤气の力”的“うしのクリーム”和有一个“赤气の力”的“中和剂・绿”合成带有四个“赤气の力”的“うしのクリーム”，再仿照步骤6的方法消除其他潜在能力。

8.使用“うしミルク”、有四个“赤气の力”的“うしのクリーム”和有一个“赤气の力”的“中和剂・绿”，先投入“うしミルク”，然后使用“力を注ぐ”和“中和剂・绿”，再使用“力を移す”和“うしのクリーム”，最后使用“力を移す”和“中和剂・绿”就可以得到有五个“赤气の力”的“うしのクリーム”了。

9.使用有五个“赤气の力”的“うしのクリーム”调合“钢铁の系玉”，再使用“钢铁の系玉”调合“メルト钢铁”将五个“赤气の力”进行转移。

10.调合“龙鳞のシンボル”，其他素材选用“龙鳞”和“黑い牙”。先投入“龙鳞”和“黑い牙”，使用“力を移す”和“メルト钢铁”，最后投入品质120的“研磨剂”就可以得到品质为120，且带五个赤气の力的“龙鳞のシンボル”。

装饰品2：音无しの靴



潜在能力：スキル强化Lv3×5

调合方法：

1.调合“ゲヌークの恵みの壶”，在贵金属类素材中选择“金刚玉”，将“スキル强化Lv3”保持在潜在能力列表的最下方。

2.使用“ゲヌークの恵みの壶”调合“练磨の染料”，将“スキル强化Lv3”保持在潜在能力列表的最上方。

3.用2中的“练磨の染料”鉴定一个不用的金属类防具，将“スキル强化Lv3”附加上去。

4.使用此金属类防具调合有“能力转写・1”效果的“玄人の砥石”，确保有“スキル强化Lv3”在潜在能力列表的最上方。

5.参照前文调合出带有五个“スキル强化Lv3”×5的“うしのクリーム”。

6.按照“记忆のインク”→“花占いの礼”→“マギシャシード”的顺序转移这五个潜在能力。

7.调合“音无しの靴”。首先投入“金色のシャツ”、“幻兽の毛皮”和“赤い花”，再使用“力を移す”和“マギシャシード”就可以得到品质为120，且带有五个“スキル强化Lv3”×5的“音无しの靴”了。







虽然本作的PS3版早在去年10月底发售，不过掌机玩家应该还是第一次接触到这款系列最新作。冠以《刻之幻影》之名的本作不仅在故事剧情上有了很大发展，对战系统相比前作"连续变换"也是大幅革新，大量新角色的加入也足以给爱好者们带来惊喜。而且PSV版直接对应日本街机平台的1.10平衡性补丁，这也是吸引玩家们购买的一大要素。本作为中英韩文版，而且也带有原本的日文，可以说是四种语言合一。而且本作还可以与之前发售的港日版联机，不用担心对战和奖杯解锁方面的问题。

★本文对应游戏版本：1.01

文 白菜　美编 Juxi

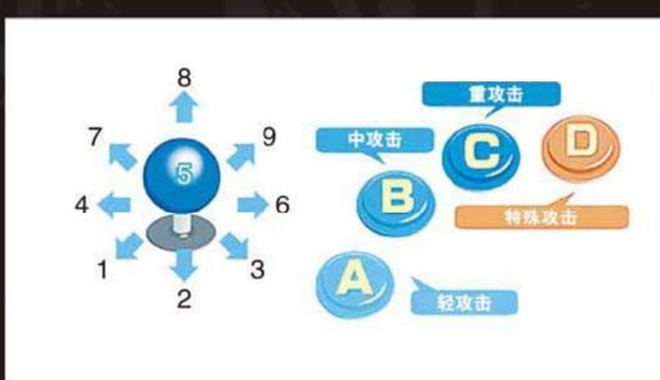
FTG	苍翼默示录 刻之幻影			所需记忆卡
	BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA			3253MB
	Arc System Works	2014年6月24日	港版	1～8人
	零售版：319港币/下载版：298港币	对应PSV TV		对应玩家年龄：15岁以上

基本系统

基本系统

方向指令： 为了方便阅读，本攻略中对手向指令的描述采用国际通用的"小键盘指令"。身边有电脑键盘的玩家可以观看键盘上右侧的小键盘，数字的排列方式即代表方向指令。例如右方向以数字6表示，下方向以数字2表示，左上方向以数字7表示。

按键指令： 游戏中有A、B、C、D共4个按键，分别代表轻、中、重攻击与特殊攻击。对应键位可以在设定模式中进行变更。轻、中、重攻击大都归类为普通技，其中需要输入特定方向的部分招式称为特殊技，而需要连续输入方向指令发动的招式则称为必杀技。



基本系统



❶	使用角色。左侧为1P正在使用的角色，右侧为2P正在使用的角色。
❷	体力槽。受到攻击会降低，残量为0时视为失败。
❸	防护罩量值槽。防护罩防御会消耗这里的残量。耗尽后除无法使用防护罩防御外，防御力也会下降。
❹	能力超载（OD）标识。点亮时表示当前可以使用能力超载（OD）和炙热冲爆（Burst）系统。使用后能力超载计量表会随着时间经过与受创而填充。
❺	能力超载计量槽（OD槽）。发动后随时间经过，长度逐渐缩短，全部消失后能力超载（OD）状态解除。
❻	连段数/伤害。表示当前连技的攻击次数与造成伤害。红色为确定连，蓝色表示中途可以受身。
❼	系统讯息。表示当前攻击造成的各种状态，以消息的形式出现在屏幕上。
❽	火热量值槽。使用防御崩溃技、超必杀技、一击必杀技、快速取消等行动时将会消耗这里的能量。

术语注解

J=Jump（跳跃中，如JC的意思就是跳跃中C）
HJ=High Jump（高跳）
jc=Jump Cancel（跳跃取消。术语小写是为了与"跳跃中C"的"JC"做出区别）
JDASH=Jump DASH（跳跃冲刺）
360=方向键/摇杆转一圈（720为两圈，1080为3圈）
HG=Heat Gauge（火热量值槽）
RC=Rapid Cancel（快速取消）
CH=Counter Hit（反击）
FC=Fatal Counter（致命反击）
CA=Counter Assault（超反击）
CT=Clash Trigger（防御崩溃技）
OD=Over Drive（能力超载状态）
COD=Cancel Over Drive（取消发动能力超载状态）
BB=Break Burst（炙热冲爆）
DD=Distortion Drive（超必杀技）
AH=Astral Heat（一击必杀）
GP=Guard Point（防御性能）

特殊操作

高跳：简称HJ。快速顺序输入1/2/3→7/8/9的指令，即可让角色使出高跳，特征为跳动中带有残影。高跳的高度与位移距离均强于普通跳跃，而最大的优点在于用高跳越过对手头顶时，角色的朝向会自动变更。以高跳派生的2段跳同样视为高跳。

连锁取消：当普通技击中对手后（无需命中），按照一定的顺序出招，就可以无视普通技后的收招硬直，直接取消出另一个普通技。每个角色都设定有各自独特的连锁路线，其中也有部分必须要求命中才能连锁的路线。

投技：同时按下BC，可以无视对手的防御造成伤害。输入BC的同时输入4/6方向，可以控制投技的方向。

拆投：被投技抓住的瞬间之前或之后同时按下BC，可以使对手的投技无效化。拆投后对手被推开一定距离。

防御崩溃技：简称CT，本作新加入的系统。不输入方向并同时按下AB，消耗25%的HG槽可使用。可以直接破坏对手的防御，让对手进入破防状态。但是对防护罩防御不起作用。CT归类于必杀技一类，因此可以取消普通技和特殊技。

空中受身：空中被吹飞时按住D以外的攻击键。在空中受创，进入可以受身的时间后，保持无敌状态恢复体势。受身过程中无法行动，但可以发动Burst。空中受身可配合4/6使用，角色会向输入的方向进行移动。受身前如果没有使用过二段跳或跳跃冲刺，则可在受身后使用。

踉跄回复：踉跄状态中按住D键以外的键不放，即可最速恢复为正常状态。在恢复正常状态的瞬间遭受攻击，系统会自动帮助玩家防御（仅限上中段攻击，要防御下段攻击，需要玩家在恢复时提前拉住1/2/3方向）。如果踉跄状态中不进行回复操作，角色将始终处于无防备状态，一定时间后自动倒地。

快速取消：简称RC。攻击命中瞬间同时输入ABC，消耗50%的火热量值槽后，强制取消招式的硬直，可以立即进行下一步行动。但要注意也有一部分无法取消的招式。

瞬防：瞬防是瞬间防御的简称。在对手攻击即将命中的瞬间进行防御的话，防御硬直会比普通防御时减少，并且可以大幅增加火热量值槽。主要用于防御特定招式后的抢招，以及锁定特定的招式回收火热量值槽。

防护罩防御：消耗防护罩量值槽进行的强力防御。输入4 or 1时同时按住AB。除了抵御防御崩溃技，以及防止被必杀技磨血外，更重要的用途是对空中防御不能技进行防御，以及推开与对手的距离。缺点是防御硬直比普通防御要长1帧。

超反击：简称CA。消耗50%的火热量值槽，防御硬直中同时按下6+AB，在防御硬直中作出无敌的还击动作。还击动作因人而异，有的角色判定大容易命中，有的角色恰好相反。CA的伤害为0，通常情况下也不可追击。特定情况下（例如RC取消CA的硬直）可以在CA后进行追击，但由CA起始的连段修正大，而且即使打出对手残余体力以上的伤害，也无法KO对手。

能力超载状态：简称OD，本作新加入的系统。当OD标识亮起，且角色未处于防御、受创硬直中时，同时按下ABCD即可发动。发动后角色将获得各种各样的恩惠，后文将有详细解说。

炙热冲爆：缩写为BB，俗称Burst。角色处于防御、受创硬直中时，同时按下ABCD，可以进入无敌状态，且周身释放出吹飞对手的金色冲击波。可以用来中断对手的连段。

原地起身：倒地中同时按下2+D以外的攻击键。虽然没有无敌时间，但优点在于可以极早行动，以及没有起身动作。动作的后半部分可以用必杀技进行取消。

前滚起身：倒地中同时按下3/6+D以外的攻击键。一边向前方移动一边起身。动作消耗的时间与后滚起身相同，但无敌时间较短。动作的后半部分无法行动，但可以防御对手的攻击。

后滚起身：倒地中同时按下1/4+D以外的攻击键。一边向后方移动一边起身。动作消耗的时间与前滚起身相同，但无敌时间较长。

紧急受身：倒地中同时按下8+D以外的攻击键。整个动作过程中完全无敌，是最为安全的起身方式。但是起身动作消耗时间长，很容易被对手压制。

超必杀技：简称DD。通常为消耗50%的HG槽发动（也有例外的情况），大都是演出大迫力、伤害高且拥有无敌时间的华丽必杀技。超必杀技的最大优点是拥有可观的最低伤害保证，以及命中对手后对手不可使用Burst来脱困或减轻伤害。

一击必杀：简称AH。发动条件为该小局胜利就赢得对局，火热量值槽100%，且对手体力在35%以下（体力槽由细转粗的地方）。命中后对手立即死亡。本作中大部分的AH都可以带入连段中，且不需消耗OD标识，因此实用性比以往大大提升。

基本系统

体力设定

本作中每个角色的体力最大值都不尽相同，这些设定多多少少都与角色的战斗风格有一定关系。例如RAGNA的10000体力虽然看起来偏少，但是其D系特殊攻击都能够吸血，因此实战中的血量一般都大于10000（除非你一下都碰不到对手）。TAGER体力高达13000，但是机动性方面乃全角色最低，大多时间都是被对手压制，因此设计得耐打了一些。现在来了解一下所有角色的体力值吧。

角色	体力
RAGNA	10000
JIN	11500
NOEL	11000
RACHEL	11000
TAOKAKA	9500
TAGER	13000
LITCHI	11000
ARAKUNE	10500
BANG	11500
CARL	9500
HAKUMEN	12000
TSUBAKI	11000
HAZAMA	11000
MAKOTO	11000
VALKENHAYN	10500
PLATINUM	10500
RELIUS	11000
AMANE	10000
BULLET	11000
AZRAEL	12000
ν=13=	10000
μ=12=	10000
IZAYOI	11000
KAGURA	11500
TERUMI	10500
KOKONOE	10500

取消系统

取消系统大致可以分为4种，分别是连锁取消、必杀技取消、跳跃取消与快速取消。以下对其进行详细介绍。

连锁取消

当普通技击中对手后（部分技需要命中），按照一定的顺序出招，就可以无视普通技后的收招硬直，直接取消出另一个普通技。每个角色都设定有各自独特的连锁路线，一次连锁中每个普通技可以使用的次数也受到限制。例如RAGNA的连锁路线有“2C→5C”和“5C→2C”，但是“2C→5C→2C”的路线却不成立，这是因为在一次连锁中2C被限制为只能使用一次。摸清每个角色的连锁路线，特别是对于中下段的连锁，是打破对手防御的关键。

必杀技取消

普通技与特殊技的硬直都可以通过必杀技来强制取消。每个角色的连段基本构成就是连锁取消→必杀技取消。而可以用必杀技取消的时机，同样可以使用CT或超必杀技，应该根据情况来选择使用。另外也有部分普通技要求“命中”对手的情况下才能用必杀技取消。

跳跃取消

与必杀技取消一样，在部分通常技之后输入跳跃指令，就可以起跳取消硬直（例外的情况也与必杀技取消类似）。跳跃取消大致分为两种用法，一种是用浮空技命中对手后，跳起来进入空中连段部分，使用跳跃取消来追加空中攻击的伤害；另一种是在地面连锁取消的途中使用，让角色进行空中攻击后落地，再次重置地面连锁取消，达到持续压制对手的目的。

快速取消

在后文中均简称RC。RC可以强制中断当前招式的收招硬直，做出与连锁取消完全不同的连段，适合在连段伤害补正较小的前半部分提升伤害。当然强制取消收招硬直，也可以用来消除自己角色的破绽，让对手无法进行防御后的确定还击等，用途多种多样，是非常灵活的取消方式。



投技系统

本作中从投技发生起算，到对手输入拆投的有效时间只有15帧（0.25秒），因此在看到投技后再进行拆投是非常困难的。而即使拆投成功，被拆投的一方也几乎没有任何风险，因此投技作为一种破防手段是非常有效的。

投技的发生情况分为两种。一种是对通常状态下的对手使用投技，画面上会出现绿色的“！”，接受拆投指令的时间只有15帧，非常难以拆解；另一种是对处于防御硬直和受创硬直中的对手使用投技，画面上会出现紫色的“！！”，接受拆投指令的时间延长到29帧（约0.5秒），只要不是太过出其不意，一般都能拆解掉。另外指令投对通常状态下的对手使用是无法拆解的，但对处于防御硬直和受创硬直中的对手使用的话，同样会出现紫色的“！！”，对手也能进行拆解。

拆投失误

游戏中也存在拆投失误的情况。这种失误并不是指在规定拆投时间内没来得及输入拆投指令的失误，而是指即使输入了拆投指令，系统也不接受的情况。

在本作的系统设定中，当玩家输入拆投指令后的一定时间内（大概1秒），即使再次输入拆投指令，系统也不会接受。而在这段时间中，如果对手对自己使用投技，那么画面上出现的感叹号上就会带上一个“×”的符号，代表此时已经无法拆投。因此在防御中一直连打拆投指令的做法是不起作用的。

投技反击

当角色使用部分特定招式时，在出招瞬间或收招硬直中，角色自身将一直处于被反击状态（意即只要受到攻击必然被反击），此时如果以投技进行还击，那么这个投技也会带上“×”的符号，代表无法拆解。由于投技中对手无法使用Burst脱困，因此以投技反击做确定还击，可以对对手造成一定值的确定伤害。如果在投技后接续超必杀技，确定伤害还能进一步扩大。

防御系统

本作有普通防御、防护罩防御、瞬防和防护罩瞬防四种防御方式。由于新加入了强制破防的CT技，因此对于防御方式的选择和使用精度要更高于以往的作品。先来看看四种防御方式的性能区别。

防御方式	普通防御	防护罩防御	瞬防	防护罩瞬防
	性质效果			
消耗防护罩量值槽	无	有	无	有
磨血伤害	有	无	有	无
防御硬直	–	+1F	地面–3F/空中–6F	地面–2F/空中–5F
推开距离	–	增加	减少	防护罩防御推开距离的1.05倍
防御空中不可防御技	不可	可	不可	可
防止崩防	不可	可	不可	可
HG槽变动	–	–	大幅增加	大幅增加

使用时机

普通防御：最为基本的防御方式，防御硬直适中。主要靠这种防御方式来观察对手的攻击习性，制定对策。

防护罩防御：以增加防御硬直为代价，拉开与对手的距离。适合于紧急时刻的防御、空中的防御、对崩防属性技的防御，以及想要与对手拉开距离的时候。

瞬防：以缩短与对手的距离为代价，减少防御硬直并大幅提升HG槽。适用于对明显的招式赚取HG槽，以及在瞬防特定的招式后用无敌技或快速发生的招式抢招，打断对手的连携。

防护罩瞬防：最大优点在于防御后推开对手的距离比防护罩防御更远，容易使对手一些短距离的招式挥空，给己方制造还击的机会。适用于对近距离强力连携型角色使用，一边推开对手一边回收HG槽。

受创状态

地面受创

角色位于地面时受到不诱发特殊状态的攻击，只要没有被打飞起来，就归类为地面受创。地面受创大致上分为站立受创和蹲姿受创，两者都是在受创硬直结束后，立刻恢复为通常状态。不过在遭到相同的招式攻击时，蹲姿受创比站立受创所计算的受创硬直时间要多2帧，因此部分连段是限定蹲姿受创才能成立的。不过因为防御对手地面攻击时，蹲防的安全性远高于站防，因此大家都比较倾向于优先蹲防，被打成蹲姿受创的时机也并不少见。

空中受创

当玩家处于空中，受创后同样会计算受创硬直，不过在这之后还要计算无法受身的时间。当无法受身时间结束后，系统才会接受玩家的指令，以完成空中受身。空中受身的发动过程持续15帧（约0.25秒），全程处于无敌状态。空中受身可配合4/6使用，角色会向输入的方向进行移动。受身前如果没有使用过二段跳或跳跃冲刺，则可在受身后使用。如果玩家不输入受身指令，则角色会直接倒地。



反弹&贴墙

反弹主要分为3种，分别是地面反弹（被叩到地上后又再次弹起来）、边界反弹（被吹飞到当前屏幕的边界后反弹回来）以及版边反弹（被吹飞到当前场景的版边后反弹回来）。反弹类受创会额外增加对手的无法受身时间，因此非常便于追加连段。其中要注意边界反弹和版边反弹虽然看起来很像，但触发的招式完全不一样，不要搞混了。

另外还有一种类似于版边反弹的受创方式，称为贴墙。这种受创方式同样是要将对手打到版边的墙上才能触发，不同的是对手不会反弹回来，而是会沿着版边的墙上滑落下去。从这里就可以稳定地代入版边连段，因此一定要记好能够触发版边贴墙的招式与版边反弹招式的区别。

踉跄/旋转受创

进入踉跄状态的角色会僵硬在原地，片刻之后自动倒地。如果在踉跄状态中按住D键以外的键不放，即可最速恢复为正常状态。在恢复正常状态的瞬间遭受攻击，系统会自动帮助玩家防御（仅限上中段攻击，要防御下段攻击，需要玩家在恢复时提前拉住1/2/3方向）。如果踉跄状态中不进行回复操作，角色将始终处于无防备状态。踉跄状态中虽然不能防御，不过可以随时发动Burst。



旋转受创跟踉跄状态同样是由特定攻击引发的特殊受创状态，角色会在原地旋转两圈后倒地。不过旋转受创还分为可紧急受身与不可紧急受身两种，不可紧急受身的旋转受创在倒地后有可能遭受对手的确定追击。

冻结受创

这是遭受JIN的各种D攻击，或是特定攻击后引发的特殊受创状态。角色被冻结一定时间后，自动解除冻结，恢复为通常状态。不过与踉跄回复不同的是，冻结受创的回复不需要输入任何指令，冻结的时间根据招式而决定，而解除冻结后也没有系统自动防御的恩惠。另外在空中遭到冻结后，角色落下地面再解冻，也不会判定为倒地，而是直接进入地面站立状态。

滑行

将角色几乎水平吹飞，落地后还将在地面继续滑行一段时间，这种受创方式称为滑行。角色在滑行期间不支持Burst以外任何操作，并且有被攻击判定。滑行时间结束后，角色可以立刻从前滚起身、后滚起身和紧急受身中选择一种地面起身方式。而想要选择原地起身，必须等滑行结束的19帧后，角色进入倒地状态才行。



反击&致命反击

反击简称CH（Counter Hit），也是格斗游戏中的一个基本常识。对手在出招动作中，我方攻击命中对手就会发生CH。而本系列中某些招式在收招硬直中，角色会处于被反击状态，此时任何攻击命中其身也都会形成反击。相比普通命中，发生反击后，对手角色的受创硬直以及空中无法受身时间都将变长，使得通常连段的难度下降，甚至能够衍生出反击专用连段。另外部分招式在打出反击状态后，对手的受创状态也会发生变化。后文的反击将简称为CH。

而致命反击则是本作区别于其他FTG的特有系统，简称FC（Fatal Counter）。每个角色都有事先设定好的部分招式，以这些招式打出CH，就能自动引发FC状态。FC比普通的CH带给对手受创硬直和空中无法受身时间均会再加3帧，并且会影响到之后的连段，因此FC状态起手一般都是打出大伤害连段的绝佳机会。以下给出全角色的FC对应技。



角色	招式
RAGNA	214D、623D（地/空）
JIN	5D、623D（第二击最大蓄力）、236236D
NOEL	4D、J4D
RACHEL	4B、5C、J2C（LV3强制FC）
TAOKAKA	6B、2C（最大蓄力）
TAGER	6C、J2C
LITCHI	6A（持棒）、41236D派生C（持棒）、421C（徒手）
ARAKUNE	6B（不对应派生6B）、JC
BANG	5C、3C
CARL	2C、6C、63214D
HAKUMEN	6C（最大蓄力强制FC）、D系当身成功后派生A、236236D
TSUBAKI	6A、3C、22B/D（最大蓄力）
HAZAMA	6B、623D
MAKOTO	2C、各种D系LV3、各种D系LVG、46当身成功后派生D
VALKENHAYN	6B、6C
PLATINUM	236A（地/空）、6C、236236D变出纸扇后5D
RELIUS	2C、6C、41236B
AMANE	6B、6C
BULLET	5C（蓄力）、6C
AZRAEL	5C、6C
ν=13=	5C、623C、214A/B/C（阳之形态）
μ=12=	6C、63214C（最大蓄力）
IZAYOI	2C（通常模式）、6C（通常模式）、3C（能力增幅模式）、236B/C派生6D（能力增幅模式）
KAGURA	5D派生A、6D派生B
TERUMI	6B、6D
KOKONOE	2C、6C、J2C

攻击属性

本作中的属性大致上可以分为两种意义，一种是按照身体部位来区别的“部位属性”，另一种是按照攻击种类来区别的“种类属性”。以下详细解释这两种属性的意义。

部位属性

部位属性按照身体的构成大致可以分为头属性、体属性和脚属性。头属性攻击大都属于打点较高的攻击，例如跳跃攻击大都是头属性攻击；体属性攻击大都是打点处于躯干位置的攻击，大部分地面上、中段攻击属于这个范畴；而脚属性攻击大都是打点低的攻击，大部分下段技和打点低的上段技都归类于此。

将攻击部位按属性归类的意义，在于以各部位无敌技对抗时分出招式的优先级。例如RAGNA经典的对空技6A，就是附带头属性无敌的打击技，由于空中攻击十有八九都是头属性攻击，因此对上RAGNA的6A就是一面倒地被打。同样NOEL的4D也是经典的体属性无敌技，因此对上大部分体属性攻击的招式都能直接反将一军。熟悉自身招式的无敌属性附加，是对抗对手压制的关键所在。



种类属性

种类属性大致上分为三种，分别是直接攻击的“打击属性”和间接攻击的“弹属性”以及大众的“投属性”。投属性不用过多解释，最大的特点就是不会触发绝大部分的当身技。剩下两种属性简单点理解的话，打击属性可以理解成直接进行的物理攻击，弹属性则可以理解成飞行道具攻击。不过虽然飞行道具基本上都是弹属性，但某些看起来像是打击属性的招式也同样拥有弹属性的特性。例如NOEL的5C和236C就是同时拥有打击属性和弹属性的复合技，如同打击属性技那样会产生攻击停顿时间，却也能像弹属性那样能够打消飞行道具。这种复合属性技同时拥有两种属性的优缺点，能够打消部分飞行道具，却也会同时被对策打击、弹属性的招式抓住。例如TERUMI的236236A只对正面打击属性生效，TAGER的236B只对弹属性带GP，但μ=12=的6C就会被这两招同时对策掉。另外弹属性的招式还有等级之分，相同等级的弹属性会相互抵消，而高等级的弹属性与低等级的弹属性相撞，则会吃掉对手后继续生效。例如JIN的236D能够吃掉同角色的236A，因为236D的攻击等级比较高，但236D却又抵不过更高等级的632146C。

作为例外，Burst的冲击波除了拥有弹属性外，还有着自身的Burst属性。即使某些招式持有对弹属性无敌或GP的性能，如果不能对应Burst，还是会被炙热冲爆轰飞。这就是DD技与Burst同时发动时，部分看似无敌的DD技会被轰飞的原因。

命中停顿时间

命中停顿时间指的是打击属性招式击中对手后，招式发生途中所停顿的时间。例如某个打击属性招式连续10次挥空，然后连续10次击中对手，应该就会发现挥空10次所消耗的时间比击中10次要少得多。击中对手10次所多出来的时间，就是10次招式动作中累积的命中停顿时间。命中停顿时间对游戏的实际影响就是节奏感，不少玩过系列前作的玩家应该都已经感觉到，本作的攻防节奏比前作要更快，究其原因就是因为本作缩短了命中停顿时间。命中停顿时间越长，完成一套攻击所需的时间也就越长，攻防节奏自然就慢下来了。而且命中停顿时间越长，留给玩家确认当前情况（对手受创姿势、血量、HG槽等要素）的时间也就越多，在连段的选择上也就有更高的容错率。因此命中停顿时间较短的本作，其对战难度其实是高过前作的。当然这一设定除了影响节奏感和战斗难度以外，还跟下面将要提到的“防御性能”有关系。



防御性能

防御性能简称GP（Guard Point），是指部分招式在攻击动作的途中附带的一种防御能力，能够一边防御对手的攻击，一边完成自身的攻击动作，作用类似于无敌技。GP成功防御对手的攻击后，GP方的动作不会产生命中停顿时间，而被GP方仍然处于命中停顿时间中，因此如果是快速发生的GP属性技，就可以在对手还不能活动之时命中对手。例如LITCHI持棒时的41236D就是头、体属性的持续GP技。部分GP技也有对打击属性和对弹属性的区别。



霸体

与GP类似的性能。附带霸体属性的招式在发动过程中，即使受到对手的攻击，也能完成自己的攻击行动。不过霸体不会像GP那样完全防止伤害，依然会受到对手招式原本伤害的50%伤害。

能力超载状态

简称OD（Over Drive），本作新加入的系统。当OD标识亮起，且角色未处于防御、受创硬直中时，同时按下ABCD即可发动。发动后消耗OD能量的70%，OD标识转化为OD槽。OD槽的长度取决于角色当前体力残量，体力残量越少，OD槽越长，然后随时间经过慢慢缩短。OD状态中对局时间停止，发动者会得到独自系统方面的强化，且攻击命中对手时对手不能使用Burst脱困。OD发动的瞬间玩家角色有无敌时间。

取消能力超载状态

简称COD（Cancel Over Drive）。所有可以取消必杀技的时机，都能取消发动OD，即发动COD。COD比起OD来发动硬直更短，因此更容易以普通技→COD→普通技的方式构成连段。但是COD的有效时间仅为OD的一半，因此尽量只用在连段之中，否则效率大大不如OD。



防御崩溃技

简称CT（Clash Trigger），同样是本作的新系统。不输入方向并同时按下AB，消耗25%的HG槽可使用。可以直接破坏对手的防御，让对手进入破防状态。CT归类于必杀技一类，因此可以取消普通技和特殊技。可以通过蓄力来延迟发动的时机，通常命中也能让对手进入各种长时间行动不能的状态，而且伤害补正也很高（初段伤害统一为1000），因此放在连段的前半段使用，能够大幅提升整体连段的伤害。想要防御CT必须使用防护罩防御，但即便如此也会削减对手约40%的防护罩量值槽。以下给出全角色的CT详细效果。新角色KOKONOE暂时没有帧数方面的详细情报。



角色	地面防护罩防御（帧）	地面破防（帧）	地面命中（帧）	空中命中	备注
RAGNA	+2	+37	踉跄（+37）	叩地	–
JIN	+2	+33	踉跄（+33）	地面反弹倒地	OD中可以冻结3次（+33帧）
NOEL	+2	+37	地面反弹（+12）	地面反弹	–
RACHEL	–8	+23	踉跄（+33）	地面反弹倒地	–
TAOKAKA	+2	+35	地面反弹（+31）	地面反弹倒地	OD中不会产生破防效果
TAGER	+0	+37	踉跄（+37）	叩地	–
LITCHI	+0	+43	踉跄（+33）	地面反弹	飞行道具判定，OD中不会产生破防效果
ARAKUNE	+0	+34	叩地（+23）	叩地	–
BANG	+0	+37	旋转受创（+23）	浮空	弹属性，OD中伤害1200
CARL	–8	+29	踉跄（+29）	地面反弹倒地	–
HAKUMEN	+4	+33	浮空（+20）	浮空	214214B“梦幻”中无法使用
TSUBAKI	+2	+34	踉跄（+34）	地面反弹倒地	–
HAZAMA	+4	+36	踉跄（+31）	叩地	–
MAKOTO	+0	+37	旋转受创倒地（+91）	叩地	–
VALKENHAYN	+4	+28	踉跄（+28）	地面反弹倒地	–
PLATINUM	+2	+40	踉跄（+40）	吹飞边界反弹	–
RELIUS	–8	+28	踉跄（+28）	浮空	–
AMANE	–8	+27	踉跄（+27）	浮空	–
BULLET	+4	+37	旋转受创（+32）	浮空	弹属性
AZRAEL	+4	+40	旋转受创（+41）	浮空	–
ν=13=	+2	+35	踉跄（+35）	吹飞边界反弹倒地	阴之形态 or OD中伤害1200
μ=12=	+0	+31	浮空（+19）	浮空	弹属性
IZAYOI	+2	+37	踉跄（+37）	地面反弹倒地	–
KAGURA	+2	+28	旋转受创（+71）	浮空	–
TERUMI	–8	+30	踉跄（+33）	浮空	–
KOKONOE	+0	–	吹飞边界反弹	吹飞边界反弹	–

防护罩量值槽

防护罩量值槽位于体力槽的下方。除TAGER外全员防护罩量值槽总量均为10000，使用防护罩防御瞬间消耗145，然后每按住1帧消耗15（因此不断点防护罩防御的消耗速度要比按住不放快得多）。防护罩防御成功后，将在防护罩量值槽上扣减当前防御招式50%的伤害数值（假设防御JIN的5C，开启防护罩防御消耗145，再消耗5C一半的伤害为355，这样防护罩量值槽就消耗了500）。当防护罩量值槽全部扣光后，角色将会进入“危险状态”，体力槽上有明显的“DANGER”提示。此时在10秒内角色无法使用防护罩防御，受到的伤害也将变为1.2倍，是非常不利的状况，一定要尽量避免。10秒后防护罩量值槽将回复至原本的50%，即5000计量，同时解除“危险状态”。



消极状态

当玩家长时间不断做出远离对手，不积极进攻的消极行为时，系统将会判定玩家进入消极状态。此时角色周身将会出现红色的光线，且立刻陷入无法使用防护罩量值槽的危险状态。只有立刻积极主动出击，待消极状态消除后，防护罩量值槽才会开始回复，然后才能在10秒后脱离危险状态。不过有些角色根据战斗风格，偶尔也需要远离对手，因此系统也为每个角色设定了不同的消极耐性。简单地说，越是需要近战的角色，消极耐性就越低，越容易进入消极状态，反之亦然。



主菜单说明

本作中的主菜单相比前作《连续变换》在结构上做出了调整。官方把所有的模式归于6个大类之中，分别是PRACTICE、STORY、BATTLE、NETWORK、COLLECTION和OPTIONS。以下对这6大类别的模式做出详细说明。

PRACTICE

练习类。该类别下分为教学模式、训练模式和挑战模式，都是玩家个人练习用的模式。

教学模式：推荐初次接触本系列的玩家一定要先来这里看看，可以学习并练习游戏的基础知识与角色特性。

训练模式：标准的训练模式。这里可以练习角色的操作和连段，菜单中也能详细设定对手的状态。

挑战模式：挑战模式。以完成任务的方式练习角色的官方推荐连技。每个角色将给出30条命题，从简单到复杂，包括了使用必杀技、实战简易连段和高难度表演用连段等。

STORY

故事类。该类别下分为故事模式、“再教教我！莉琪老师！”和用语集，主要用于让玩家理解系列故事上的设定和各种背景，然后享受本作的故事剧情。

故事模式：体验官方剧情的故事模式。下文将详细解说。

再教教我！莉琪老师！：用于回顾系列作品设定的迷你小剧场。玩家可以在Q版角色的指引下，重新温习以往作品中发生的剧情和设定。

用语集：对于故事模式中出现的难解词汇和人物，给出说明的辞典模式。

故事模式

本作中的故事模式是系列历来最为简单明了的一作。剧情分为“六英雄篇”、“刻之幻影篇”和“第七机关篇”三条路线发展。其中“刻之幻影篇”作为主线，而另外两条路线则作为支线辅助存在。三条路线的剧情相互补充，全部完成后玩家就能完整得知本作的故事剧情。

本作的故事模式推进方式采取的是阶段制，前一个阶段的所有正统内容全部完成后，才会开启后一个阶段的篇章。作为攻略方式，首先完成三条路线当前阶段所有的内容，顺序不限。每当故事中出现选项时，选择第一项就可以进入正统剧情路线，第二项则进入搞笑结局。一直沿着正统路线走下去，中途的战斗全部胜利（除了“刻之幻影篇”EP14中，NOEL对TSUBAKI战要求不攻击、躲避30秒以外）。到某个章节结束时，画面右下角出现“to be continue”的字样，就说明该阶段的当前路线内容已经全部完成。当前阶段的三条路线正统剧情全部完成后，就会开启下一个阶段。最后所有剧情于“刻之幻影篇”合流，即可完成正统剧情。完成正统剧情后，可以解放角色“KAGURA”的使用权，以及弑神模式。

完成正统剧情后，就要开始回收搞笑结局。注意观察路线图上章节图标中，带有“☆”符号的章节，就代表该章节有着路线分歧。回到选项分歧处选择第二项即可进入搞笑结局。完成所有内容的章节，其章节图标的最前端会显示圆形图标，未完成所有内容的章节则显示半圆形图标，玩家可以借此分辨藉此分辨。当所有内容完成后，画面右上角的“内容解放率”将会显示为100%，代表故事模式完全破关。

PSV版新增的“EXTRA STORY”为RACHEL公主亲自解说的《CT》（前前作）和《CS》（前作）剧情总集篇，虽然与奖杯没有任何关系，不过了解一下也不坏。当中的分歧选项选择第二项，就可以进入海边休闲路线，可以看到几名主要角色的泳装与海边玩乐情节。

※在故事模式选择画面下，按下△键可以开启“STYLISH”模式，连续按一个键就能打出连段，适合那些FTG苦手，却想推进剧情的玩家，

BATTLE

战斗类。该类别下分为街机模式、对战模式、Adhoc模式、ABYSS模式、分数挑战模式、UNLIMITED MARS模式和弑神模式，集中的都是战斗要素相关的模式。

街机模式：标准的街机模式。玩家将与8个对手依次对战，击倒第8人后就能通关，并解放3张画廊中的CG。

对战模式：单机下的自由对战模式。可以自由选择BGM、场地以及各种UM角色，对CPU展开战斗。

Adhoc模式：与身边同样持有该游戏的玩家进行线下联机对战。

ABYSS模式：经典的深渊模式。玩家强化自己的角色挑战地下城，与越来越强的角色战斗，最后击倒BOSS视为通关。下文将会详细解说。

分数挑战模式：依次挑战10名对手，赚取高分的分数挑战模式。一共有三条对战路线可以选择，玩家可以选择自己比较擅长应付的阵容。



UNLIMITED MARS模式：玩家要依次挑战10名固定强度的UM角色。同样一共有三条对战路线可以选择，玩家可以选择自己比较擅长应付的阵容（当然其实不管哪条路线都很难就是了）。任意角色完成该模式，即可开启对应该角色的UM角色。

弑神模式：在故事模式正统路线通关后才开放的隐藏模式，可以自由选择角色挑战故事模式的最终BOSS建御雷神。下文将会详细解说。

ABYSS模式

本作将原本的一个大地下城分割成11个小地下城，开放难度由简单至困难，玩家可以循序渐进地进行挑战，打穿等级10、难度为“FINAL”的第10个地下城后基本可视为通关。第11个地下城等级与难度均为“∞”，层数更是达到100000层，属于挑战极限的地下城，不列入正常考虑范围内。

进入地下城之前，玩家可以先点击左上角的绿色商店图标，以游戏中的“P$”点数购买道具，强化自身的能力。P$点数在战斗相关的模式中均可获得，当然在ABYSS模式中是赚取最快的。而道具需要在ABYSS模式中挑战BOSS，将其击败后选择获得，之后才会出现在商店里。每个道具各自有不同的COST值，要求玩家的总COST残余容许量大于该道具时才能装备。初期玩家的总COST容许量为3，会随着通关地下城的个数而逐渐增加。



整备完毕之后就可以挑战地下城了。第一次进入新的地下城都是从1层开始。玩家会先与正常角色进行对战，这就是在地下城中前进。用高HITS数的招式攻击对手，能够加快前进的步伐，当前层数也会随时显示在战斗画面的右上角处。每击败一个正常的对手，玩家角色的体力都会得到10%的回复。在每前进至20的倍数层时，当前战斗就会强制中断而进入BOSS战，玩家也会回复50%的体力。BOSS是经过各种强化的角色，一般四围数值都极高。将其击倒后，即可出现战利品界面，玩家可以选择四围数

值的奖励（四围数值中红色图标代表攻击力、粉色图标代表防御力、蓝色图标代表HG槽初始量、绿色图标代表移动速度）、前进层数的奖励、P$点数的奖励、回复体力的奖励以及道具奖励。要注意BOSS战后的剩余体力槽会回复10%后直接带入下一场正常战斗，因此不要觉得打倒了BOSS就可以松一口气。在BOSS战后获得的奖励中，四围数值奖励会永远加算在当前角色身上（觉得过高也可以在商店中调整），道具获得一次之后，效果持续至离开ABYSS模式，不过以后也可在商店中买到。

击倒当前地下城最底层的BOSS角色后，即视为突破该地下城。中途任意一场战败即视为GAME OVER，强制离开ABYSS模式，不过战斗中一路获得的金钱和道具以及四围数值都全部自动保留。推荐战利品选择优先道具，其次是防御力，毕竟要以保命为主。接下来是攻击力和HG槽，提升快速解决战斗的能力。速度是四围中最不重要的一项，放到最后才考虑。攻略后期高难度地下城时，一定要带上降低敌人AI等级的道具。

弑神模式

直接与故事模式中的最终BOSS建御雷神对战。故事模式里玩家角色与其对峙的三场战斗中，两场不需要打倒，一场自身角色为UM角色，且BOSS也不是实力全开，因此还算简单。不过这个弑神模式下的建御雷神可就威猛异常，招式不仅多变，根据玩家选择的角色不同，还有可能发展成非常困难的战斗，致使该模式的相关奖杯“Attack on Highlander”成为了游戏中最难获得的奖杯。下面给出BOSS的主要攻击方式与回避、防御方法，以及每个角色的单独攻略方式。



BOSS套路

建御雷神的操纵者为帝，因此在战斗中玩家主要注意的目标是帝的行动。她每次指示BOSS出招前，身上都会有不同颜色的光圈闪烁，玩家可以从光圈的颜色结合台词来判断当前的招式。

无光圈：帝的身边出现三个紫色光弹，强制防御崩溃技，被直接命中则会被吹飞。建议第一时间用跳防护罩防御去撞掉，否则结合其他的攻击，应对起来会很麻烦。

红色光圈：从天上顺序降下连续镭射炮攻击，全部防御的话会被推至版边。应对手法为算准两发攻击的间隙前跳，有可能成功回避。即使被攻击黏住，也要立刻不断尝试瞬防，能够缩短被推开的距离，运气不错的话能够在版中停止后退。

青色光圈：追踪镭射炮，锁定玩家当前位置，从天上降下镭射炮攻击。只要稍微横向移动两步就打不到，算是最好应对的招式。

白色光圈：BOSS对最近距离进行吞噬攻击，不可防御。由于玩家大部分时间都处于最近距离攻击BOSS，因此遇到这招时大多数时候只能乖乖认命。好在伤害并不高。

绿色光圈：震地攻击，全屏地面不可防御，对倒地和空中无攻击判定。

黄色光圈：放出大量飞行道具，容易被多次命中，造成大伤害。可以防御，对地面蹲姿没有攻击判定。

橙色光圈：BOSS的直拳攻击，低空判定大，发动速度极快。对2段跳高度没有判定，可以防御。

紫色光圈：冲击波攻击，长时间持续判定，下段技。

DD技1：蓄力镭射炮，蓄力完成后发动缓慢横扫全屏的镭射炮攻击，威力随距离减弱。在其蓄力时对其造成一定的伤害即可打断蓄力，迫使BOSS露出核心弱点。判断来不及打断蓄力时，立刻回避至最远距离并蹲下防护罩防御，可将伤害降至最低。

DD技2：BOSS移动到中央发动全屏镭射炮。地面中央左右侧会随机出现绿色掩体，站在掩体范围内可保证无伤。镭射炮攻击分为两段，第一段为全屏地面不可防御，发动较快，被击中后必定受到第二击大伤害，一定要跳起来回避或躲在掩体后。第二段攻击必须在掩体内才可以回避，其余躲避方式均会受到伤害。

OD状态：放出三个浮游炮台，始终以三角状包围玩家进行攻击。由于炮台不会自动消失，且会对玩家的行动造成极大限制，因此一定要第一时间打掉。正常情况下的处理方式是防御一波攻击后，立刻2段大跳用对上空判定强的招式将顶上的炮台打掉，又或是将前方的炮台打掉。个别角色有其他对应方式。

AH技：玩家体力不多时发动，在玩家脚下出现魔法阵，可以防御。

由此可见，除了紫色光弹强制防御崩溃技和DD技1的蓄力镭射炮以外，其他招式全部都可以通常防御，因此防护罩防御一定要在点子上，不要没事就按，否则防护罩量值槽用尽时遇到紫色光弹，那真是欲哭无泪。

对建御雷神的输出方式有三种。第一种是顶着它的攻击对攻，伤害极小；第二种是将它打出缩头的一段硬直后继续攻击，可以打出甩头的二段硬直，二段硬直可以连续反复打出4次，此时对BOSS的攻击伤害会稍有提升；第三种是打断BOSS的蓄力镭射炮，之后BOSS就会露出核心一段时间，攻击核心的伤害极大。理所当然攻击核心的是最为推荐的战术，但根据选用角色的特性不同，打断镭射炮的难度和限定时间内对核心的爆发能力也有所区别，因此还是针对角色要采用不同的战术。

瞬间爆发型：在核心出现的短暂时间内，能够压倒性地进行高输出，打断蓄力炮的能力也比较令人满意的角色。代表角色为RAGNA、MAKOTO等。这类角色的基本战术是保留OD和HG槽，在核心露出的短暂时间内一口气爆发。

持续输出型：没有瞬间高爆发的招式，打断蓄力炮的能力也比较一般的角色。代表角色为NOEL、VALKENHAYN等。这类角色对DD技依赖度不高，亦不用为了对核心输出而特意保留OD，只要能将BOSS打出二段硬直，就可以果断开OD进行抢血。

见缝插针型：因为各种原因非常难以打断蓄力炮，同时也很难应对BOSS各种招式的角色，代表角色为ARAKUNE、BULLET。这类角色比起攻击BOSS，更要以保命为第一目标，谨慎前进，在确定没有大危险后再进行输出。他们与BOSS的战斗必定会成为持久战，要求玩家有极度的耐心。输出方式也是一打出二段硬直就要果断开OD抢血。



角色战术

RAGNA：对头部攻击用JCJD>（jc）JCJD>J214D，对核心攻击用OD状态下632146D。
JIN：对头部攻击用JCJ2C>（jc）JCJ2C>JD>J214C，对核心攻击用OD状态下632146C。
NOEL：对头部攻击用JCJB>（jc）JCJB>J236C，对核心攻击用OD状态下JCJB-JC循环。
RACHEL：对头部攻击用JBJC>（jc）JBJC>J236C，对核心攻击用OD状态下632146C（之前的所有J236C电柱正好设置在核心面前）。
TAOKAKA：对头部攻击先用J236BBBBB，打出硬直后立刻换236C（连打），对核心攻击用OD状态下236C（连打）。
TAGER：移动依靠236B（最大蓄力）来完成，可以无视BOSS的所有攻击。对头部攻击用236B（最大蓄力）派生236A，对核心攻击用OD状态下236236B派生236236B。注意TAGER的移动能力很难对应浮游炮骚扰和全屏攻击，前者在必要的时候可以用236236B清理掉，后者基本上只能放弃了，好在血量够多，平时费血的情况也不多见。
LITCHI：对头部攻击用JBJC>（jc）JBJC，对核心攻击用JBJC循环。BOSS的非下段攻击可以用41236D来防御。
ARAKUNE：该角色是本模式最大的难点，需要重点解说。首先平时的移动以2段前跳来完成，同时确认帝的攻击方式，如果是追踪镭射炮（或者其他确认无法伤及自身的招式），就立刻空中出J6C循环赶路。来到BOSS吞噬招式的极限攻击距离后，先看BOSS的行动，确认是镭射炮或者吞噬或者震地后就立刻J6C突入，命中BOSS后再出J236C，这样很可能将BOSS打出硬直。将BOSS打出硬直后落地，重复5C>6C派生6C派生2C来进行输出。BOSS使用蓄力镭射炮时，一定要第一时间出5C>6C派生6C派生2C来将其打断，大概需要两个循环的时间，如果时间比较紧张，建议使用RC来取消掉最后派生2C的硬直，可以加快攻击节奏。露出核心后，立刻开OD，然后不断5C>6C派生6C派生2C循环，有剩余的HG槽的话用RC来加快攻击节奏。BOSS出全屏镭射炮时，移动手段选用空中J6C循环，因为可以自动避开地面的第一击，比起其他角色来要稍微安全一些。由于该角色在攻击输出时频率不够高，且自身破绽极大，建议以自身安全为主，步步为营保存血量，千万不要贪心。必要时刻记得用RC取消招式硬直来回避危险。
BANG：对头部和对核心攻击均用JCJ2C>J623B。注意不要开OD，否则不能进行空防不说，攻击节奏还会变化，不适合没有练过他的玩家。
CARL：首先自身靠近BOSS后，用22D将自动傀儡召唤过来，然后对头部攻击。本体用JB>（jc）JBJC>J214C，同时操作自动傀儡以8D攻击。对核心攻击用OD状态下236236D，本体同时以JBJC>J214C攻击。浮游炮用236236D清理效果极好。
HAKUMEN：对头部攻击用JC or J2C，对核心攻击用OD状态下632146C连发。
TSUBAKI：对头部攻击用JBJCC>J214C or J214D，对核心攻击用OD状态下632146B，本体继续JBJCC>J214C or J214D。浮游炮用632146B清理效果极好。
HAZAMA：由于地面移动能力低下，移动方式主要依靠J9D派生D来完成（JDASH会有一段不能防御的时间，相比之下没有J9D派生D来得安全）。对头部攻击用JCCCCC>J214B，对核心攻击用OD状态下236236B。
MAKOTO：对头部攻击用JB>JD（LV3），对核心攻击用OD状态下632146D，之后反复5D（LVG）。
VALKENHAYN：对头部和核心攻击均用JBJC>J214B，一旦打出硬直即可开OD抢血。远距离移动时可以利用D狼化后的6D，速度极快，基本上可以100%阻止蓄力镭射炮。
PLATINUM：对头部和核心攻击都用236B，HG槽用来RC取消攻击核心时236B的硬直以提高输出频率。由于PLATINUM即使2段大跳也够不到最高点的浮游炮台，因此在看到浮游炮出现后，应该先防住一波炮击，然后236B打掉正面的炮台，如此重复。
RELIUS：对头部攻击用JB>（jc）JBJC>J236C，对核心攻击用OD状态下236236D，本体继续JBJC>J236C。
AMANE：对头部攻击用JC>J6C，阻止镭射炮时用J6D（长按），对核心攻击用OD状态下236DA派生设置，然后5D循环。
BULLET：由于缺少远距离判定招式和高威力多段打击技，也是深受BOSS折磨的角色。用214D增加等级后移动会稍微好一点，在极限距离确认BOSS出招产生空隙后再突入。攻击头部用JBJC，确认打出硬直后立刻发动OD，继续JBJC抢血。由于移动能力和招式判定距离不理想，她能打断BOSS蓄力镭射炮的机会极其有限，因此平时要多用硬直后的0D攻击抢血，不要把核心攻击当成惟一的输出机会。如果有机会打出核心，就连发OD状态下的236A（长按），HG槽可以用来取消收招动作，进一步提升伤害。另外BULLET因为攻击判定的问题，受浮游炮牵制的时候非常痛苦，笔者个人的对应方式为防住一波炮击后，第一时间垂直2段大跳JC或前冲5C打掉炮台，如此重复3次。
AZRAEL：对头部攻击用JBJC>（jc）JB-JCJD，对核心攻击用OD状态下236236D。另外AZRAEL对部分难缠的攻击（例如浮游炮骚扰、连续镭射炮）可以用214B（长按）来对应。
ν=13=：开场22A切换成阴之形态（头上有光环），对头部攻击用236C循环，对核心攻击用OD状态下632146D。
μ=12=：平时在BOSS的吞噬攻击极限范围处，不断以JD（长按）设置浮游炮对头部进行攻击。BOSS进入蓄力镭射炮状态后，立刻近身5C>2C循环。对核心攻击则先设置浮游炮，然后以OD状态下632146D输出。
IZAYOI：对头部攻击用通常模式JAJBJC循环，对核心攻击用OD状态下能力增幅模式下632146D召唤副机，再以236236C输出。
KAGURA：对头部和核心攻击都用2（长按）8C。方向键不好按的话推荐用摇杆。
TERUMI：对头部攻击用JC>（jc）JC>J2D，对核心攻击用OD状态下623B。
KOKONOE：对头部攻击用6C>J2C，对核心攻击用OD状态下236C。



NETWORK

网路类。首先要选择“连线到NETWORK MODE”，让游戏连接上网路后，才会出现下级选项。下级选项分为等级配对、玩家配对、排行榜、玩家清单、PlayStation@Store和编集D-Code。
等级配对：能够提升自己网路段位的等级配对战，下文详细解说。
玩家配对：不影响自己网路段位，能够自由寻找玩家对战。下文详细解说。
排行榜：可以查阅自己各项模式下成绩在网路上的排名。
玩家清单：可以查看与自己对战过的对手的详细情报。
PlayStation@Store：进入PSN商店，购买本作相关的DLC。
编集D-Code：可以编辑自己的详细情报，下文详细解说。



玩家配对

制作房间：建立自己的房间，可以详细设定各种条件。其中值得一提的是“房间类型”的设定，“对战＆观战房间”是传统的两人对战，其他人一起观战的模式；“全员乱战房间”是房间中所有玩家可以两两捉对同时对战的模式；“训练房间”是邀请对手一起进入训练模式；“影片观赏房间”无法对战，由一名玩家播放录像，其他玩家可以一起观看。而且这些设定都可以在房间建立以后更改，非常方便。

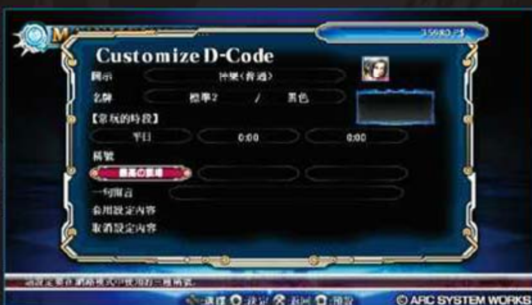
搜寻房间：设定条件搜寻房间。

阅览履历：查看对战过的对手的情报。

确认邀请信：确认朋友给自己发的对战邀请，可以直接进入朋友建立的房间。

编集D-Code

在这里可以编集自己的详细情报。“图示”是其他玩家搜索到你时，又或是进入自由战房间时出现的图标显示；“名牌”是其他玩家看到你的详细情报时显示的面板；“常玩的时段”是填写自己经常在线的时间，方便其他玩家寻找自己对战；“称号”是反映在详细信息中的头衔，大部分需要用P$点数购买，然后自由组合；“一句留言”类似于个性签名。全部设定完毕后，按下“套用设定内容”就能保存完毕了。



COLLECTION

收集类。下分影片剧院和观赏模式。

影片剧院：线下联机和线上联机中自己打过的对战都会自动保存下来，可以在这里随时回顾。录像保存的筛选可以在OPTIONS分类的“网路”中进行详细设定。由于录像保存数量有上限，随着对战场次增加，以前的录像会慢慢被覆盖掉，因此在“全部”的界面下对特定的录像按R，即可使其右侧出现“★”，将其永久保存至“我的最爱”界面下。

观赏模式：查看与购买游戏中的CG、影像、同人插画。其中在“ITEM”一栏下可以购买角色的颜色和UM角色使用权（UM角色使用权需要完成UNLIMITED MARS模式才能开放，或者是直接在PSN商店购买）。注意本作中的系统音全部是DLC要素，无法在观赏模式下进行购买。

OPTIONS

设定类。该分类下可以对游戏进行各种设定，就不一一阐述。其中比较重要的是“游戏”选项下的“左操作杆”。前作有不少玩家反映在搓招时会不小心碰到左摇杆引起误操作，现在可以选择更改该项，直接让左摇杆失效了。“音效＆语言”中可以设定游戏的语言。





Vita出击
Vita动态
Vita动作
Vita攻略

角色基础战术



基础战术

RAGNA是本作中拥有最正统性能的角色。在还没有习惯的本作的时候，建议实战中先用最基本的连段来熟悉招式的使用方式。

地面战中首先要习惯5B的使用方式。5B的发生速度快，横向判定长。在5B后连携5C，确认命中后可以接上214A，而5C被防也没什么风险，是非常有效的行动。对空攻击推荐使用6A，这招虽然发生速度不快，但从第4帧开始就早早附加了头属性无敌，而且纵向攻击判定大，与空中技相撞基本不会输。另外这招命中地面的对手可以直接带入空中连段，也是极富魅力的优势。空中战则要视与对手的距离来区别使用招式。近距离选择发生速度快的JA，远距离则选择横向及对下方判定都很大的JC，靠这些招式作为攻势的起点来展开攻击。

碰到对手之后就要积极地突破对手的防御。RAGNA的一大优势就在于进攻手段多，不容易让对手猜到自己的意图。在2A后可以连携下段的2B、中段的6B与214B、维持攻势的前冲2A和214D等丰富的攻击选择。另外还有5B或5C之后一度中止连携，然后再次前冲进行压制的这类多变的选择，不让对手习惯自己的连携也是很重要的。

OD性能

- D系通常技、必杀技强化
- 体力吸收量增加
- 63214D强化
- 214214D强化





基础战术

JIN的优点在于其所有行动的性能（包括体力数值）都很高，几乎不存在无法对应的情况。首先要活用他的高机动性，利用5C和JC的判定前端刚好能够够到对手的距离进行牵制。当这些招式碰到对手后，就可以利用有利时间一口气接近对手，然后配合有吸附效果的5B和2B，可以缩短距离的同时还防御加帧的6B，以及各种跳跃取消，在对手周围纠缠，耐心等待破防的瞬间。对手如果想要逃避近距离战，就不断重复以上步骤。其实这是FTG中最为基本的战术行动，活用自身的距离优势，在中距离制造出有利状况后，突进至近距离然后破坏对手的防御，同时也是JIN最为擅长的战术。

近距离战中用高速中段6A，配合投技的压力对抢招的对手实施还击是最为简单的战术，但6A如果不配合RC的话威力很低，对手大都会采用巩固下防且警戒投技的应对行动。不过即便回报不高，还是应该耐心地使用6A。虽然6A如果被防的话会遭到轻攻击开始的确反，但是轻攻击展开的连段大都伤害不高，更重要的应该是让对手意识到这个“高速中段技”，从而给其在防御上造成压力。

OD性能

- 绝大部分刀刃攻击附加冻结效果
- 一次连段中冻结次数上限增加
- D系通常技、必杀技强化
- 632146C强化
- 236236D强化





NOEL 诺爱尔

基础战术

NOEL的特点是机动性高，因此如何减少自身的损伤靠近对手是她的课题。战斗中要仔细观察对手的行动，抓住空隙突进近距离。

从地面展开进攻时推荐多用前冲2B，判定距离不错，挥空时的破绽也小，同时也是下段技，用来攻破对手的防御非常有效。2B之后可以连锁6A，一旦命中即可高跳取消出HJC，带入空中连段。6A被防的情况下，可以连锁出5B，之后以连锁下段技2C、中段技6B或是跳跃取消空中技来重新进攻。

从空中突入的情况下，JC比较强力。因为是多段判定，瞄准对手的头部攻击，判定也能持续到自身落地为止。不过要注意NOEL的空中普通技距离都不行，背击能力也很弱，因此在空中发起进攻时一定要注意调整双方的相对距离。空对空时，连点JA是有效的行动，一旦命中对手，即可取消JC>J236C派生2C的连段来造成对手倒地。



成功将对手拖入近身战后，近距离就要多用NOEL的5A了。虽然5A距离短，但是挥空时破绽小，被防后进行的下一波攻势转换节奏也很快，非常适合维持攻势。5A确认命中后，可以带入5B>5C>236C的基本连段。破防手段可以选择中段的6B和投技。6B之后连锁5D即可进入NOEL的D系统“零铳连锁”中。不过要注意6B连锁5D并不是连续防御，6B被防后有可能被对手的无敌技打掉5D。投技命中后总之先连一个214A没有坏处，之后再进行后续的连段。

OD性能

- D系通常技、必杀技强化
- D连携攻击后的动作硬直消除
- 632146D强化
- J236236D强化



RACHEL 雷其尔

基础战术

多种多样的飞行道具是RACHEL立回的关键。为了能够安全进入公主大人的攻势，214B（以下简称南瓜）的生成是首要任务。南瓜的攻击发生快距离长，既可用作防御，也可成为攻击的起点，是非常方便的招式。但是南瓜在生成时会产生硬直，生成前要仔细留意对手的动向。

南瓜生成之后，公主大人跟着南瓜的攻击一起接近对手是相当强力的接近手段。但南瓜若是命中空中的对手，那也并不会给公主大人带来多少优势。因此在进攻之前最好先在地面利用各种236攻击（以下简称大炮）牵制住对手，特别是那种想要回避南瓜而起跳的对手，用B大炮或C大炮就能将其拉回地面，造成对地面对手施压的理想局面。从空中展开攻势的话，最好是从对手的头顶压下来，这样也能节约风槽。

在防御方面，对空要多多利用6A，特别是预读到对手跳切入的行动后，总之先放一个是非常有效的。被逼迫到版边的情况下，高跳→前方2段跳→9D的逃离方法非常有效，不仅移动距离长，在空中还能以B大炮和C大炮牵制对手，从而安全回到版中。



合理运用南瓜+大炮+风的组合，一边倒地压制对手，对于RACHEL来说是最理想的立回方式。为此不论攻、守，风槽都是RACHEL的生命线。当立回中风槽的残量不多时，就要活用214A（以下简称青蛙），让青蛙与RACHEL本体重合起来行动，然后巩固自身的防御。对手一旦靠近，青蛙就会进行放电攻击，因此对于对手来说也难以采取攻势。如此一来，RACHEL就能更多地待在地面，有利于风槽的回复。待风槽回复得差不多以后，就可以再次生成南瓜，转守为攻了。时刻留意风槽的残量，才是通向胜利的要诀。

OD性能

- 地面风槽回复速度上升
- 位于空中也能回复风槽
- 632146C强化
- 632146B强化



TAOKAKA
桃儿卡卡

基础战术

TAOKAKA的特点在于高机动力与高自由度的D攻击，所以想要用好她，必须先理解她的D攻击系统。D攻击是移动一段距离的高速突进攻击，但是D攻击的次数受限于跳跃次数，在一次连携中最多只能发动3次。另外D攻击在动作中还能随时进行派生，A派生是急停，B派生是穿透，C派生是垂直跳。其中A、B派生落地时会产生一定的硬直，需要大家注意。5D与JD主要用于对中・远距离的对手发起攻击；2D主要用于先置对空，以及在连携中跳到空中；4D主要用在连段中，但用来固定对手也能有一定作为；J2D则主要用于空对地发动奇袭。

另外，在D攻击命中对手的瞬间发动派生的“命中派生”也是非常重要的技巧。这是在D攻击触碰对手造成的命中停顿瞬间输入派生指令的技巧，能够活跃于各种场面。虽然要求玩家对派生后前后移动以及高度的把握有着高要求，但熟悉之后就能以D攻击为起始展开攻势压制对手。在对手意识到D攻击准备截击时，也可以特意提前进行A派生急停，让对手的截击挥空，又或是以空中版的D攻击在移动中急停后，再以普通技去压制对手。总之行动的选择会变得多变且自由。



OD性能

- 出现分身，分身的攻击全部为上段并可以空防
- 连锁取消路线大幅增加
- 跳跃取消技大幅增加
- 214214C强化
- J236236D强化
- 236236D伤害保证减少
- 236C连打的第3击之后的奇数次攻击取消中段判定
- J236B性能变化
- CT取消破防性能



TAGER
帝卡

基础战术

TAGER的火力输出与体力值都是一等一的，但行动非常迟缓。针对这一弱点的对手，大都会运用打带跑的战术，一边远离TAGER一边以飞行道具等远距离攻击来削减TAGER的体力。而TAGER的D系统“磁力”就是为了弥补这一弱点而设计的。只要对对手附加了磁力，就能以特定的攻击将对手吸引到身边，因此即便是面对高机动力的对手，只要触碰到一次，就能制造出攻击的机会。具体来说，用JD、2D和5D等D系招式的先端去触碰对手附加磁力，然后以6A和各种D攻击压制地面的对手，对于选择起跳换位的对手，就用623C和J360C去捕捉。

而且TAGER的电力槽会随着时间经过或214D指令获得填充，满槽后即可使用强力的飞行道具41236D或623D（以下统一简称磁力球）。磁力球不仅弹速极快，还能向斜上方发射，无论是用作连段构成还是牵制技都极为优秀，甚至在完全无法拿近对手的时候，还能作为远程附加磁力的手段使用，可以说是TAGER立回的关键。当然对于对手来说，磁力球也是需要重点警戒的招式，因此要最大程度避免滥用，特别是在立回中使用时，一定要先好好把握对手的行动方式。由于连段的火力和进攻的压力都与磁力是否附加有着极大的关系，因此对于捕捉到一次的对手，尽量以一边强制拉起一边附加磁力的22D，亦或是各种D攻击来收尾，让攻势能够一直持续下去。

OD性能

- D系通常技强化
- 电力槽增加量上升
- 附加磁力后，对手常时处于被吸引状态
- 236236B极其派生236236B强化
- 720C强化





LITCHI
莉琪

基础战术

LITCHI按照持棒与徒手，分为两种战斗方式。持棒状态下拥有大量判定强力的招式，因此基本立回阶段应该以持棒状态进行。而徒手状态则是一边弹射棍棒一边进攻，让对手防御棍棒，本体同时施以中下二择来破防。

持棒状态下应以5B为主轴，辅以JB和JC进行牵制。地对空选择5A和4B，5A虽然没有无敌，但对上方判定比较强，而4B带有头属性无敌，命中后可以追加41236D派生A。徒手状态下的牵制技基本上与持棒状态相同，但攻击判定均变小，因此不能完全像持棒状态那般吃判定，主要还是要靠弹射棍棒逼近对手，然后以5B连锁中段的6A，或是下段的2B和3C来形成二择。

持棒状态41236D是非常强力的必杀技。A版不仅仅可以牵制空中的对手，也可以直接作为对空技来使用，B版和C版则是作为地面的牵制技使用。其中A版和C版即使被防也不会遭到确反，可以无视距离放心使用，而B版在最近距离被防御的话则比较危险，要注意控制一下。而抢招抢招的代表技则是持棒状态623D和632146C，不过两招被防都有确反，注意不要滥用。其中623D无法用RC进行取消，这一点需要小心。

徒手状态时，应该灵活运用棍棒弹射和徒手状态下41236D来接近对手。棍棒弹射分为横向和纵向两种，纵向主要对跳在空中的对手有效，本体同时以跳跃冲刺JC压过去的话，对手也很难进行有效的对空。横向则是牵制地面的对手。徒手状态下41236D也同样分为横向和纵向，使用方法也和普通的弹射差不多，虽然发生速度慢一些，不过拘束时间长，而且还有发生保证（即使自身遭到攻击，攻击判定也不会消失），用于起攻压制非常优秀。



OD性能

- D攻击变化
- 连锁取消路线大幅增加
- 632146C强化
- CT取消破防性能



ARAKUNE
亚拉酷泥

基础战术

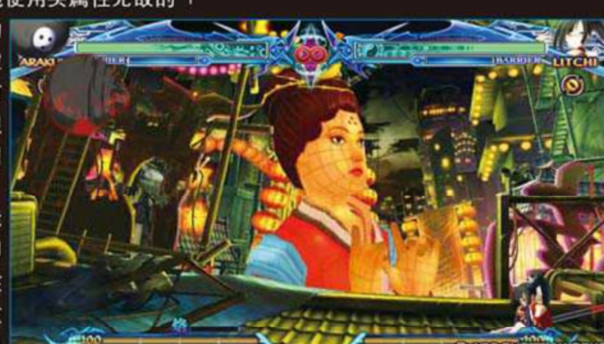
ARAKUNE的地面DASH是一定距离的瞬移，但是由于瞬移后存在无法行动的硬直时间，因此不适合在地面进行距离调整的立回。相反它在空中的动作极其多变，2段跳之后还可以进行跳跃冲刺/疾退，所以平时应该多待在空中，寻找进攻的机会。

ARAKUNE的跳跃冲刺/疾退虽然速度缓慢，但拥有立刻转入其他行动的特性，而且在跳跃冲刺/疾退中拉住4方向出招的话，该招式会附带上当前方向的惯性下落。进攻的时候利用这个特性，将攻击判定持续时间长的JB利用起来，就能达到JB强行下压的效果，以优势进入近身战。不过ARAKUNE的攻击大都由空中发起，而JB又过于强势，对手也会理所当然地使用头属性无敌的招式来迎击。对于熟练应对的对手，ARAKUNE应该多在空中拉防护罩防御看情况，待有把握完全先读对手的地对空迎击时，可以在其攻击范围外用JD来进行反制。

ARAKUNE的D系攻击能够累积烙印槽，蓄满之后即可进入限时的烙印状态。在烙印状态中，ARAKUNE的攻击会附加虫的追击，能够单方面地持续压制敌人并造成大伤害，这就是ARAKUNE的胜利模式。从连段中进入烙印状态后，在对手起身时用6C/6D→6A发动的虫攻击重合上去，就能拘束对手以便安全发动起攻。而在烙印状态即将结束的时候，不妨故意切断连段，让发生速度较慢的C虫或D虫咬住对手，就能够以大优势展开下一波攻势，以便再次快速进入烙印状态。

OD性能

- 烙印槽增加技的增加量上升
- 烙印状态中烙印槽不会减为0
- 236236C强化
- J214214D强化





BANG

万驱

基础战术

BANG的特征是能够进行两次跳跃冲刺，以及能够设置“钉”来改变自身移动的轨迹，因此应该活用这种空间支配能力，从空中靠近对手。为此在空中值得推荐的招式列举一下就有对横向判定长、对下方也有判定的JB；反向对背后进行攻击的J4B；对下方判定大的J2C；快速出手的飞行。预先出J2C则可以限制对手的起跳行动。如果对手用对空技来迎击，就可以用大判定的J236D和附带惯性的J236A来反制。

当对手的注意力被集中到空中之后，BANG还可以从地面发起进攻。他的地面冲刺不仅速度快，还可以直接带入发生快、判定距离优秀的5A和5B。地面战时要注意观察与对手的距离，看到能够冲入的距离就要果断突进，不要让对手习惯你的攻击手段。

被压制的时候，对于没有足够HG的情况下，就要依靠附带GP（防御性能）的各种D系招式来脱困。对空时尽量选择被通常防御也没有确反的5D和被防后能够跳取消的2D，而在版边时不妨试试GP1帧发生的6D，虽然有一定风险，但成功之后也能反过来把对手困在版边。

OD性能

- 移动方式变化
- OD状态下不可通常防御
- 连段乘算恶化
- D攻击强化
- 623B和J623B强化
- 攻击力1.2倍
- 2363214C强化
- 236236D强化
- 风林火山标记影响OD性能（“风”：空中钉DASH可发动三次。“林”：地面钉DASH可穿过对手。“火”：连段乘算恢复为正常值。“山”：GP同时对中段和下段生效）





CARL

卡路路

基础战术

※CARL的自动傀儡系操作是“按下D键后松开”，以下为图记述方便，全部直接写为“nD”，意即“按下D键后输入n方向再松开”。

CARL的特征是玩家要同时操作本体与自动傀儡两个单位。与灵活的本体不同，自动傀儡的动作非常缓慢，但是光靠本体的攻击不仅无法压制、拘束对手，就连连段火力也上不去，因此他的作战方式是配合行动缓慢的自动傀儡一起进行攻击。两者的位置关系基本上是让自动傀儡像盾牌一样在CARL的前方行动，攻击的时候则两者相互弥补各自的破绽，本体以5C进行牵制，自动傀儡则在攻击的间隙行动，面对地面的对手使用6D，迎击空中则使用8D或623D。按住3D不放的操作，可以在不移动本体的前提下让自动傀儡向前移动，对于前来攻击自动傀儡的对手，就以4D进行反制。

CARL的J2C是从空中垂直降落对下方的攻击，在触碰到对手后会自动向前跳跃。不过这招如果打中对手的低身位，之后立刻以J214C取消，CARL就能直接降落在地面。利用低空冲刺在对手头顶上使用这招，位置把握得好的话就能直接形成表里择，对手很难判断防御的方向。确认命中之后用J214C取消，落地可以直接以5B带入连段。如果CARL落下的位置正好与自动傀儡将对手包夹在中间，那么就可以使用与自动傀儡交互攻击形成的连段。由于CARL的地面跳跃取消技不多，建议还是让自动傀儡的攻击触碰到对手后本体再行动，掐准对手防御硬直消失的瞬间进行表里择，自动傀儡的攻击推荐使用拘束时间长的46D。如果是不得不以单体进攻的情况，那么先让对手防御自己的跳攻击后比较容易成功使出。另外还有对手起身瞬间、近距离5C或6A让对手防御之后都可以使用。J2C是CARL非常优秀的破防手段，一定要熟练到任何时候都能成功放出。

OD性能

- 自动傀儡高速化
- D系通常技、必杀技强化
- 自动傀儡槽回复速度上升
- 236236D强化
- 可以使用632146D





HAKU-MEN
白面

基础战术

白面与其他角色的最大不同点是没有HG槽，取而代之的是勾玉槽。勾玉槽会随着时间经过自动累积，除此之外各种D系当身成功和封魔阵（用刀身攻击命中弹属性攻击时出现的阵法，位于阵中时不受任何弹属性攻击伤害）发生时，都会额外增加一个勾玉，因此他的火热量值槽累积效率是十分优秀的。作为代价，他的每一个必杀技都会消耗一定量的勾玉，不过其性能也完全对得起消耗量。白面开场后不用急着进攻，可以等待勾玉槽蓄积得差不多后，再一口气展开攻势。低空冲刺和跳切入之后的J214A可以破掉对手的头属性无敌对空技，CH时还可以继续带入连段。当然也可以在地面前冲之后使用，增加进攻的变化性。面对拥有强力飞行道具，不好接近的对手时，不妨先隐忍蓄积勾玉，然后再以头体属性无敌的623A靠近，或者用632146C直接连飞行道具一起劈碎。

攻击时让对手防御JC和J2C的先端部分，之后就可以利用投技或中下择展开进攻。即使被逼入版边，只要当身成功，就可以用632146C打出大伤害。另外白面还拥有上中下段全部对应的当身超杀236236D，以及对手以投技对策当身时，用以反制并能带入连段的低空J214B，可谓攻防均无死角。无论中段、下段，还是投技、当身，根据勾玉的蓄积情况都有可能打出大伤害，因此应当积极地使用封魔阵和瞬防来快速增加勾玉槽，使火力快速达到最大化。

OD性能

- 勾玉槽上升速度增加
- D当身成功时还击强化
- 236236D强化
- 632146C强化
- 214214B强化





TSUBAKI
小椿

基础战术

TSUBAKI非常擅长用破绽小的招式在近距离打破对手的防御，但如果要追求高伤害，确保D槽有一定存量后再发起进攻也是一大关键。对于远距离缺乏攻击手段的对手，不妨先在远距离地面或空中按住D键，存好1～2格D槽后再转入进攻。而若是面对HAZAMA这种拥有强力远距离攻击手段的角色，又或是VALKENHAYN这种能够高速移动的角色，在远距离蓄D槽也会变成高风险的行为，还是换成在连段结束之后的空余时间里蓄。在进攻连锁中混入指令投63214C也是不错的选择，虽然威力不高，但一旦命中即可直接增加两格D槽。

展开进攻的时候，通常选择前冲5B、前冲2A，以及对下方判定强的JC。如果对手往空中逃走，可以用JA或2C来做对空迎击。JC因为可以做2段派生，因此即使是打点较高，也能通过派生以优势进入地面战。2A之后可以继续点2A防抢招抢招，也可以前冲5C和投技追求高伤害起手。5B让对手近距离防御之后，连锁6A和6B的中下择也是有效的破防方式，命中之后都能带入连段，回报极大。

如果对手先置大判定的招式来阻止TSUBAKI的突进，那么可以选择先出421D，然后以236D将其击破的方式来反制。在防御加帧的基础上，接触光球后的撞击还无视飞行道具，无论地面还是空中命中都能轻易带入连段，极具魅力。另外在地面战中，214D的高回报和瞬间的体属性无敌，也值得偶尔用来摸奖。

OD性能

- D槽自动增加
- D蓄槽硬直减少
- 236236D强化
- 214214D强化





HAZAMA
哈札马

基础战术

与对手拉开距离时，基本战术是使用锁链进行牵制。地面上多用5D派生A，偶尔也混入6D来对空。而在空中时，JD的牵制能力极强。大跳之后从高空中狙击地面对手时，J6D是最直接的选择。这些D系攻击确认命中对手之后，通过D派生从空中急速接近对手，然后连携JB和J2C连续命中后进入地面连段部分，就是HAZAMA的基本进攻模式。如果锁链被防御，又或是挥空之时也急着D派生过去，很容易被对手对空迎击，因此在锁链放出去瞬间就要判断是否能命中对手，无法命中的话，就要立刻以A派生消除破绽。

即使处于近身战，HAZAMA也拥有大量高性能的招式，所以对于以远距离战为主的对手，应该多用D派生强行靠近。之后以2A→5B等通常技连锁，直接取消214D派生A/C的二择，虽然单纯却也非常强力。2A→投技/236C指令投的破防方式也是值得推荐的。而5B即使被防也是HAZAMA有利，因此利用5B→前冲2A的连携来维持进攻也是很有效的。当HG槽在50%以上时，将236236B带入连段中就可以打出大伤害了。



OD性能

- D通常攻击伤害统一为远距离版伤害（500）
- 近距离锁链也会产生强化版的命中停顿时间
- 出现吸收体力的环状领域
- 214D派生632146D强化



MAKOTO
小诚

基础战术

MAKOTO是贴身战特化的超近距离角色，为此如何靠近对手就是她的课题。从地面上突进的时候，首先确认对手主力技的判定距离，在极限的位置以冲刺→防护罩防御急停的方式，防御住对手的截击技，或者诱使其挥空，确认己方获得优势后，再以发生速度快的2A、攻击判定长的5B先端，带上冲刺的惯性去触碰对手。5B碰到对手时顺便确认一下状况，如果确认命中的话，立刻连接至6C带入连段是最为理想的。当对手意识集中到应对地面发起的攻势之后，对下方判定强的JC跳切入也非常有效。由于JC可以追加派生C，因此可以在跳跃顶点位置时先出JC制空，然后以派生C来对地。对于准备好对空技迎击的对手，在空中2段跳→防护罩防御或是J2C错开攻击时间都是可以采取的对应手段。

其余还有被防3帧有利、6～27帧对头、体属性无敌的3C；被防后+0帧的214A派生D（LV3）；被防加帧的214B派生D（LV3）都可以作为中距离的接近手段使用。顺利突入接近战距离后，先以被防仅1帧不利的2A×n和2B来拘束对手的行动，再以前冲2A或5C派生C来打对手的抢招抢招。对于死防的对手则配合下段的2B，混入6B来择中段。在各种C系招式后连携214A派生C打乱动、择中下，又或是214A派生A急停维持攻势，也是重要的攻击手段之一。注意214A派生C确认CH命中后，可以直接接上2A，不过为了不错出成派生A，需要多多练习。

在陷入守势时，要时刻准备以发生快的2A和无敌技623C来抢招中断对手的攻势，但要牢记623C无法命中低姿势，因此不可过信。对于针对这一点，非常明显地准备以低姿势招式来压制的对手，就以236236D（LV2）来还击吧。对于对手的上中段连携，当身技46派生D也是一种对应手段，只要熟悉对手的连锁路线，所背负的风险也不算很大。记住46当身准备动作的硬直可以靠冲刺→防护罩防御来取消。

OD性能

- D系通常技、必杀技强化
- D攻击蓄力时间取消
- 632146D强化
- 236236D强化





VALKENHAYN

梵克汉

基础战术

从远距离接近对手时，基本上是先狼化，狼化中跳跃冲刺、JD、J3D和J7D都是不错的移动手段。狼化时在跳跃冲刺中按D变回人型（人型状态直接出的方法是JD→J66→JD），则会保持狼化时跳跃冲刺的惯性，是非常强力的快速切入手段。狼化J7D主要用来避开对手的对空技，回避之后按D变回人型，可以立刻以空中JC压制，或是JB打逆向。狼化时先以J236A压制对手的高空，然后再派生J7D或J3D是非常强力的进攻手段，J236A的判定即使对上对手的空对空也不怕，而且即便穿过对手，之后的连携中也会自动转向。利用以上这些移动方法，配合人型时对下方判定强的JC和打逆向判定强的JB，还有狼化中发生速度快且可连打的JA×2来取得先手。中距离以狼化236A直接接近对手是单纯却有效的方式，狼化236A判定强且拥有突进能力，基本上都能压过对手的牵制技。即使被防御，也可以靠连锁7D等移动方式来消除破绽。

成功接近对手以后，基本上是以人型的2A来发起进攻。2A连锁2B→5C之后，视情况取消236A/236B，命中后即可直接5D狼化进行压制。其余还有5B和2C这类可以跳跃取消的招式，让对手防御之后输入（jc）JD→3D→JB，就可以从人型瞬间狼化，并以狼化JB展开中段奇袭，之后立刻就可以带入狼化JC和狼化5C的中下二择。

人型时的各种必杀技都能够取消狼化，不过建议在不确定命中的情况下，还是先以7D指令来取消比较稳妥。7D取消狼化后连打JA能够胜过对手的5A连打，预读到对空技或无敌技的情况下，还可以以J4C消除惯性直接下落以进行回避。以狼化JA接近对手的情况下，连携发生速度快的狼化5A、下段的狼化5C、中段的狼化JC和狼化236C指令投是基本的攻击方式。如果对手以DD来抢招，也不要着急，只要不是突进持续型的DD，都可以靠暗转中输入44或4D的无敌时间来回避，并施以还击。

OD性能

- 狼槽减少速度大幅降低
- 狼槽回复速度上升
- 狼化中必杀技强化
- 人型状态必杀技后对应D键狼化的招式增加，动作加速
- 632146D强化
- J236236C强化





PLATINUM

白金

基础战术

PLATINUM是以5A为主轴，拥有强力的近距离连携的角色。而在远距离时可以通过装备道具和214D发射道具来不断选择自身想要的道具，因此就算不主动进攻也能给对手带来压力。立回中主要以JC和2B来牵制对手，如果对手保持在这个距离以外，则可以尝试以214A/B/C为盾牌推进接近对手，或是调整远程道具进行骚扰。想要主动接近对手时，可以依靠快速的冲刺与跳跃攻击，而使用跳跃攻击切入时，混入J236C→JB的连携，可以错开对手的对空技迎击，还有打乱节奏的效果。HG有50%之后，236B也可以用作奇袭。这招不仅容易事故命中空中的对手，在版边附近的话即使不RC也能带入连段，回报极大。不过由于被防后必定被CH确反，因此要以RC来消除破绽。

防御方面，对空主要使用头属性无敌的6A，追求大伤害的话则换成2C，如果道具中还有无敌属性的球棒就更加万无一失了。另外新作中追加的必杀技2（蓄力）8C是指令完成后1帧发生的强力当身技，虽然如果对小破绽的招式使用，其还击有可能被防住，不过由于可以RC取消，因此命中后也有一定的回报，熟练运用后将成为强力的武器。输入的指令稍稍有些麻烦，因此如果要在瞬防后对连锁使用，应该以1→2→1→2这样能够同时维持蹲姿和防御的方式来蓄力。在蹲防的情况下，用这招对策可能出现的中段技是不错的选择。

OD性能

- D攻击不减少道具使用次数
- 214D不会使飞行道具系道具使用次数减少
- 632146C强化





基础战术

RELIUS与CARL同样是同时操作两个单位的类型，但操作难度方面不及CARL那般复杂。开场之时RELIUS处于没有召唤自动傀儡的状态，首先应该找机会用D键将其召唤出来。虽然自动傀儡使用的必杀技都很强力，但如果在没有召唤的时候直接使用，则会消耗大量的自动傀儡槽，不是关键时刻最好避免这种状况。召唤出自动傀儡之后，根据现场的状况分别使用中距离接触用的214A，远距离突进的214C以及奇袭用的214B。如果对手直接攻击自动傀儡出招后的硬直，就以22A/B/C来狙击。如果对手非常熟悉如何应对这些自动傀儡的必杀技，那么本体也应该在自动傀儡攻击的同时上前展开攻势。本体的5B与自动傀儡的6D交互攻击就能达到非常强力的压制效果，而236A是对投技以外无敌的回避技，本体施展236A回避的同时以6D控制自动傀儡攻击是非常可怕的反制招式，能够阻止对手大部分的攻势。如果对手发起猛攻，企图不让RELIUS召唤自动傀儡，那么RELIUS不妨利用5B在地面进行牵制，对空则以2C来迎击。另外没有召唤自动傀儡的时候，或是自动傀儡槽耗尽的时候，不采取守势而主动进攻，也很有可能打对手一个出其不意。RELIUS的跳跃攻击性能都很优秀，JA发生速度快、持续时间长，JB对身后也有判定，适合用来打逆向。这两招在跳跃冲刺中先置的话，对手也会很难应对。



OD性能

- 自动傀儡槽不会减为0
- 自动傀儡槽回复速度上升
- D系通常技、必杀技强化
- 236236D强化
- 632146D强化



基础战术

AMANE拥有236A/B和214A/B的特殊移动技，因此在空中的行动有着丰富的变化。为此建议以大判定的JB为主轴进行立回。如果想要同时对应空对空方面，不妨快速出JB对空，然后以JB→JA的连锁来对应地面。命中空中的对手后，直接2段跳取消即可带入连段。跳切入的低空JB如果命中空中的对手，就是带入连段的好机会（JB>5A（可视情况取消）>5B>5C>6C>带入连段）。JC和J6C虽然距离上很有优势，但相对被躲过后破绽也很大，因此要以这两招作为牵制技的话，尽量在低空使用。

地面战的牵制主力技是5B，由于判定时间长，作为先置技也非常有效。如果对手保持在5B刚好打不到的距离随时准备突入，那么先置5D是个恰当的选择。另外5C和2C虽然命中后有优势，但被躲过同样破绽很大，因此建议在5B充分发挥作用，对手主动后撤保持距离时再使用。5C可以防住对手起跳+对空牵制，2C则是地面远距离牵制。

牵制技发挥功效之后，就要找机会转入进攻了。5B、2C和5D（命中）触碰到对手之后可以取消236A/B跳切入，然后以JB继续拘束对手，JB命中对手后就带入2A>5B>3C>236C派生的连段。如果对手侧重进行防御，可以在跳切入之后跳跃冲刺来打乱对手的节奏，甚至是不出招直接落地投技。如果预读到对手以对空技或无敌技迎击，可以取消214A/B逃走。对空方面主要依靠6A，高度合适的话还可以带入下文的第3条连段。

当螺旋槽升到LV2或3时，就可以用5D削减对手的体力了，这也是AMANE的最大伤害来源。按住D键可以延长攻击时间，更多地削减对手体力，虽然被防后有些许不利，但不会遭到确反。不过对手如果在5D的极限距离使用防护罩防御的话，5D的后半段攻击会落空，自然破绽也会增大，因此应该视对手的防御方式来调整按键时间与距离。如果情况需要强行抢血的话，5D→RC→5D是非常强力的手段。另外如果对手处于残血，那么5D命中后可以直接取消632146C来抢血，不过只追加300的伤害就是了。

OD性能

- 螺旋槽调整至LV3初始
- 螺旋槽不满LV3时D系攻击对应螺旋槽上升量提升
- 螺旋槽超过LV3时D系攻击对应螺旋槽上升量减少
- 632146D强化
- 632146C强化



基础战术

虽说拥有236A这样的飞行道具，但因为出手速度、射程等原因，BULLET的远距离战性能比起擅长远距离战的角色来说仍然差了很大一截，因此利用跳跃和跳跃冲刺积极靠近对手才是她正确的战术。BULLET的一大特点是地面冲刺启动的瞬间可以用跳跃取消，如此使出的跳跃会带有冲刺的惯性，取消前跳的话能比普通的前跳拥有更长的前进距离，同时滞空时间也远远短于高跳，这是用来靠近对手的极佳手段。配合高跳与2段跳，让对手防御自己的JB和JC，取得帧数优势后即可带入地面战来打破对手的防御。BULLET在HU（Heat Up）状态下的5D和JD被防御后均是BULLET有利，5C被防御后也是近乎五五开的局面，活用这些招式可以维持自己的攻势。

但如果只是单纯地以JB和JC跳切入，也很容易被对手对空迎击。为了改变自身在空中的节奏，就要活用能够在空中待机的JD（蓄力）。以高跳或2段跳来到对手头顶后，输入JD（蓄力）→4取消→JB就可以错开对手的对空迎击时机。如果对手用上升型的招式来迎击JD（蓄力），那么直接出JC就可以赏他一个CH了。

防御方面，面对跳切入的对手，可以用6B或623C来对空；地面则以5B、2B来牵制，命中后即可带入连段。另外236A的牵制也非常重要，在中距离发动之后以前冲靠近并观察对手的对应方式，如果对手起跳就准备对空，如果对手不起跳就直接维持地面攻势。面对远距离以飞行道具牵制的对手，以236A为盾抵消对手的飞行道具，自身趁机发动214D提升HU状态也是可取的战术。

OD性能

- HU状态提升LV1
- HU状态不会回落
- 2363214C强化
- 720A派生720D派生1080D的最后派生强化





基础战术

AZRAEL除了吸收飞行道具后的236B外，没有远距离的攻击手段，因此要接近对手才能展开攻势。首先应该想办法接近至5C能够触碰到对手的距离，在5C接触到对手后，取消236A（防御1帧有利）或连锁6C（防御2帧有利），就能一口气带入近身战。由于5C的可取消时间极长，只要不断错开236A的取消时机，即使重复使用，也不容易被对手的瞬防所对策。5C→236A确认命中后，如果HG超过50%，建议以RC取消236A，然后从3C或低空冲刺带入连段。

从空中进攻的情况下，低空冲刺的JB非常强力，打逆向能力极佳，因此也不用担心越过对手。J2C发动时会在空中停顿一下后急速降下，很轻松就能错开对手的对空技迎击时机。从空中进入地面近身战后，攻势的主轴即变为发生速度快的5A。因为AZRAEL拥有能够穿越对手的特殊地面冲刺，因此仅仅是单纯的绕背后5A和投技的打投择，就足以令对手手忙脚乱了。

而AZRAEL真正的强悍之处，还是在于近身战中以D攻击赋予恐惧后的大伤害连段。其中值得一提的是5D，不仅是难以目视的快速中段，而且还能给对手附加上方恐惧。在附加上方恐惧的情况下，再次被5D命中就会被带入连段，对手不得不有意识地优先站防，因此相对地2A等下段技始动的连段就会变得更加容易命中。在连段的最后附加下方恐惧的话，对手再次起身时必然会感受到极大的压力。

OD性能

- 赋予的恐惧不会消失
- 防御也会被强制赋予恐惧
- D攻击可取消DD技
- 236236D强化
- 214214D强化





基础战术

※ ν=13=的指令中派生技极多，以下为图记述方便，全部省略“派生”字样。例如5D派生D直接描述为5DD。

本作中的ν=13=拥有阳之形态和阴之形态两种战斗方式。对战开始时默认为阳之形态，可以通过22A来相互切换。两种模式在外观上可以通过ν=13=头上是否有光环来分辨（有光环的是阴之形态）。两种模式下普通技没有什么差异，但D系攻击与必杀技的性能差距极大。阳之形态的特征是强力的远距离攻击与机动力，其中214DC的空间压制能力、J214DC的变化性、以及D系攻击（与6C）后的44/66派生移动的高机动性都是非常值得一提的。而阴之形态下的236D可以长时间拘束对手，236A/B/C均为高性能的突进技，平均火力也高于阳之形态。一般来说，立回中推荐使用行动多变的阳之形态，与对手保持远距离，以D系攻击和214DC来封锁对手的行动。对于想要跳过214DC的对手，就确实地以各种对空技来迎击。如果以阴之形态作为立回手段，一定要注意该模式下的D攻击如果被对手防御，是无法继续派生的，被对手趁虚而入的可能性远远大于阳之形态。不过阴之形态始动的连段时间比阳之形态要长，还可以带入236B突进的大伤害连段，如何选择就看玩家自己把握了。

连段收尾让对手倒地后，以阴之形态的236D重合对手起身是非常强力的起攻。3C或是阴之形态623C命中之后取消236D，对手如果不紧急受身，236D就会连续命中，可以带入连段。对手紧急受身后就会遭到236D的长时间拘束，ν=13=可以安全地进行二择。一般来说中段择选择4B，当然低空J214D也有着优秀的发生速度，先让对手防御2C，然后2C→J214D的中段与2C→5C（第1/2击）→3C的下段形成的二择也有很大的压力。

OD性能

●双形态共通
236236D强化
632146D强化
D系通常技多段化且附带防御磨血性能
●阳之形态
D系通常技弹属性攻击等级上升
投技以外攻击力提升1.2倍
可使用阴之形态的236A/B/C
可使用阴之形态的632146D
●阴之形态
可使用阳之形态的D系攻击（与6C）后的44/66派生移动
可使用阳之形态的236236D
可使用阳之形态的236D、214D和J214D后的派生C



基础战术

μ=12=的核心战术就是找机会设置浮游炮。因为设置浮游炮的瞬间μ=12=处于无防备状态，被对手靠近就毫无意义了，因此应该找准对手不能行动、或是回避对手招式的时机来设置。当对手向自己发起攻击时，就与浮游炮一起进行迎击。面对从地面攻过来的对手，可以抢先出5C牵制；面对从空中攻过来的对手，则以6A迎击。这些招式即使挥空，还有浮游炮的攻击填补破绽，因此某种程度上算是比较安全。当对手不敢冲动后，就轮到μ=12=进攻了。在浮游炮向对手发射的瞬间，以前冲2B摸下段，或是以低空跳跃冲刺JC等大判定招式就能一口气接近对手。

μ=12=在立回中还有一个关键的招式是236D。当设置了大量的浮游炮以后，使用236D就能放出在浮游炮之间反射的飞行道具。这个攻击有着发生保证，只要判定出来，即使本体遭受攻击，飞行道具也会持续攻击对手，因此可以说是强行占据优势的立回主力技。为了不在防御236D的光线反射时被施加二择，对手大都会选择跳起回避或防御，此时我方应该对这个跳跃进行明确地对应：如果想要保持远距离，就配合对手落地的时机，在远距离使用236A，能够给自己争取到不少重新设置浮游炮的时间；如果想要一口气带入近身战，就活用μ=12=的地面快速冲刺直接从下方潜入对手的背后，直接狙击其落地的瞬间。破防的方式可以选择中段的6B和投技，2C则用来反制对手的抢招。不过要记住6B虽然很强力，但被瞬防后同样会被部分招式确反，因此确认被防御时要以各种派生D→跳防护罩防御，或是RC取消来消除破绽。2C反制对手的抢招摸到CH时会让对手高浮空，非常容易带入连段，被防时也能连锁5C、各种派生D和236A，容错率极高。

OD性能

场上存在的浮游炮以一定间隔自动反复发动攻击
214D强化
236D强化
632146C强化
OD结束时场上浮游炮消失





IZAYOI

十六夜

基础战术

IZAYOI的通常模式和能力增幅模式要运用两种完全不同的立回方式。通常模式下的主要目的为累积零织槽，而能力增幅模式下的重心则是黏住对手伺机破防。通常模式下的基本行动是在中远距离以236A牵制，对于起跳的对手则以623B或623C迎击。被突进到近距离时，不要勉强应战，以后退拉开距离为重。如果遇到需要自身主动进攻的情况，应该以判定距离长的5B为主轴，配合取消236A和6C来拘束对手的行动，只要不是贴身距离，那么236A被防御后是IZAYOI有利的，可以再次前冲5B对对手进行牵制。要防止对手瞬防的话，不仅可以混入5B→6C→236A的连携，各种拔刀构（236B/C、623B/C）中派生A解除架构，也能出其不意做成有利的状况。HG蓄满50%之后，6B的中段攻击也非常强力。被防没有确反，确认命中后以RC取消可以带入5B→5C的连段，一边削减体力一边累积零织槽。

当零织槽累积到一定程度之后（6格以上为佳）就可以切换为能力增幅模式了。能力增幅模式中可以使用各种必杀技的D强化版，破防能力飞跃般提升，另外一部分普通技和特殊技也会产生变化。虽说基本上在通常模式连段让对手倒地后切换为能力增幅模式最理想，不必花费多余的零织槽去想办法捕捉对手，但零织槽累积量比较理想的话倒也无所谓。能力增幅模式中破防的最主要方式是特殊前冲的快速中下择，但随便乱用的话会被对手轻松迎击掉，因此可以先用236A派生214D的连携快速接近对手，或是直接让对手防御236D，就能相对安全地进行二择。

OD性能

- 零织槽自动增加
- 623B、623C和J236C后的派生D强化
- 236B、236C后的派生6D强化
- 236D派生剑刃数量增加
- 236236C强化
- 632146D强化





KAGURA

神乐

基础战术

※KAGURA的指令中蓄力技和派生技极多，以下为图记述方便，全部省略“蓄力”和“派生”字样。例如2（蓄力）8C直接描述为28C，5D派生A直接描述为5DA。

KAGURA的移动速度和重攻击出手较慢，但相对拥有相当高性能的必杀技。在战斗中以必杀技展开的攻势非常具有破坏力。立回的起点首先是使用飞行道具46A/B，然后以追赶的方式给对手制造压力。虽然这招的指令是46，但输入的时候建议最好以13的指令来出，在出招硬直中也一直拉住下方向。如果对手跳过飞行道具，就可以立即以28C来对空。以飞行道具为屏障接近对手后，先用2A固定住对手，然后连锁中段的2DA与下段的5B、2B来破防，并带入连段。而在被对手压制的情况下，28C是非常值得信赖的抢招技。发动的瞬间立刻进入无敌属性，摸到CH可以强制对手倒地带入起攻，用来对空的话即使被防御也几乎不会遭到确反，对于缺乏机动力的KAGURA来说是非常重要的招式。

D连携是从3种架构中发起的派生攻击，每种架构中的招式触碰到对手后，都可以取消进入另外的架构，但一次连携中每种架构只能使用一次。这种D连携的破防效果也非常强力，例如6DA和6DB就能简单地形成表里择，就算对手靠版边也能绕到身后。6DA确认命中后即刻便可5B带入连段，6DB则能连携上2DC，命中后再接上5DC，如果运到版边还能带入版边连段。另外5DA作为确认用招式也具有十足的价值，只要触碰到对手即可用前冲或急退取消。在D连携中如果感觉到无法破防，不妨直接派生5DA→冲刺取消，然后重新展开压制。虽然前冲后KAGURA会有若干帧数上的不利，但因为存在其余的连携派生，对手也不能随意出手。预读到对手的无敌技抢招时，也可以5DA→急退取消来闪避。而面对擅长远距离飞行道具或弹属性牵制的对手，使用带有1500以下弹属性伤害霸体的突进技6DC来突袭是最好的选择。

OD性能

- 架构连携上限次数与规则取消
- 5C、2C和6C对应冲刺取消
- D派生中部分招式命中效果变化
- 41236C强化
- 架构中28D强化

解放条件

- 完成故事模式中正统剧情
- 在PSN商店购买（PS3版同账号已购买的前提下，可以直接在PSN商店中免费下载）



TERUMI
照美

基础战术

TERUMI的最大特征是D系攻击拥有快速增长HG和防止对手增长HG的特点，而且虽说他的必杀技只有3招，但超必杀技却多达8招，配合他回气快的特征，用各种性能的DD输出，还能顺便防止对手的Burst，可以说是特化了攻击方面的角色。

5D的攻击距离长，判定也强，对于牵制地面的对手非常好用。出招的时候随时准备236D，一旦确认命中就立刻追加带入连段。而且236D突进速度快，普通防御还没有确反，基本上可以安心用作突袭。发起攻势时，JC和JD比较好用。JC的空中持续时间长，配合跳跃冲刺使用是极具威胁的跳跃切入手段。而且以JC→J2D的方式使用，也能衍生出极具威胁的快速低空中段。JD发生虽然慢，但对前下方的判定极强。活用这两招可以强行让TERUMI进入最擅长的近身战距离。

近距离要维持攻势，就要用到2D和6B。对于稳固防御的对手，让其防御2D不仅能获得极大的优势，而能将推远的对手拉回身边，顺便增加大量HG槽。当预读到对手选择抢招抢招或是起跳逃走时，先置6B就有不错的收效，能让空中受创的对手强制倒地带入连段，同时被防御也能获得有利帧数。



TERUMI的主要破防手段是中段的低空J2D和214D指令投。J2D可以在连携中的5C（第1击）和2C之后跳跃取消使用，能给对手带来极大的压力。指令投距离极长，命中之后可以大量回收HG槽，不过注意被跳起来躲过的话就是CH确反，因此不要用得太多被对手抓住习惯。

OD性能

- D系通常技强化，HG回收量提升，吸收对手HG槽
- DD技在特定时机可相互取消
- 全DD技强化

解放条件

・在PSN商店购买（PS3版同账号已购买的前提下，可以直接在PSN商店中免费下载）



KOKONOE
九重

基础战术

KOKONOE地面冲刺速度快，通常技的性能也极强。首先应该在地面观察对手的行动模式，伺机安置D重力装置，然后以214A/B/C的火球来牵制对手的行动，制造出有利的状况。火球的攻击判定极大，持续时间也很长，能够非常有效地限制对手的行动。设置重力装置并放出火球后，本体也可以使用22C传送，在对手防御火球之后来到面前施以二择。

当然重力装置也可以作为连段构成使用，因此在平时的立回中应该有意识地注意节省重力槽。从空中发起攻击的情况下，JA和J2C非常强力。JA的发生速度快，而且按住A键不放还能大幅延长攻击时间，在制空方面绝对值得依靠，配合低空跳跃冲刺也是极强的跳跃切入手段。J2C虽然出手稍慢，被防也有确反，但攻击范围从正上方一直持续到正后方，对地面有绝对的压制效果。从空中突入近身战以后，用下段的2B和中段的6B就可以施加二择并带入连段，并尽量将对手搬运到版边，可以进行强力的版边压制。

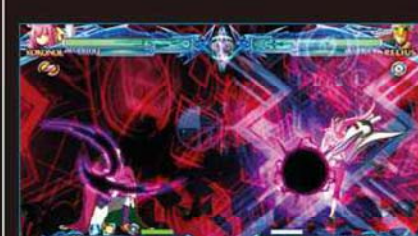
防御方面，持有头属性无敌的6A是对空的重要迎击手段。事先输入6A→6C的连锁，对空命中的话即可带入连段，被防也能通过跳跃取消来消除破绽。立回中的22B设置也能帮助KOKONOE时常取得先手。当对手进行通常技的连锁压制时，可以看准机会连打22C传送进行脱离。22C只要有1帧的空隙即可发生，对大部分的中段技二择都能进行反制。被对手近身起攻，特别是自身靠版边的时候，可以起身使用214214A，发动瞬间带有无敌，而且大火球还有发生保证，即使被防也不容易受到大确反。

OD性能

- 重力装置影响力强化
- 重力槽消耗量减弱，回复速度提升
- 全DD技强化
- 632146D攻击判定不会超出版边

解放条件

・在PSN商店购买（PS3版同账号已购买的前提下，可以直接在PSN商店中免费下载）



奖杯攻略

对于熟悉系列的FTG玩家来说，本作白金的总体难度不算高。但若是不擅长FTG的玩家，则难度至少上升到7。单机模式下最难的“Attack on Highlander”奖杯涉及到一点点运气，需要玩家有一定耐心。而联机模式下的奖杯，如果没有第二台PSV协助的话，耗时将会无限延长，不可计算。就算朋友之间互刷奖杯，也会因为联机时的延迟而困难重重，一定要先做好各种挫折的心理准备。另外最后6个隐藏奖杯与DLC角色相关，必须花钱从PSN商店中下载TERUMI和KOKONOE的使用权才能获得，不过不关系到白金奖杯的获得。注意所有关于角色和系统的奖杯，都不能在教学模式、训练模式和挑战模式中获得。

奖杯总数	57	铜杯	48	银杯	5	金杯	3	白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	至少40小时
在线奖杯	4
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	建议好友联机

●白金路线

1.完美通关故事模式主线。
2.选用故事模式通关后解锁的KAGURA，通关一次街机模式。
3.在训练模式中选择一名主力角色，练习半小时以上，熟悉其技战术与连段。
4.使用该角色挑战ABYSS模式，突破5个地下城。
5.回收教学模式、分数挑战模式、弑神模式、UNLIMITED MARS模式和挑战模式的奖杯。
6.完成线上对战模式下的特定奖杯，并在影片剧院模式下播放其中一段网战录像。
7.在各种线下、线上对战模式中，拿到全部角色相关奖杯。有条件的话请与朋友在对战中的训练房间互刷，否则会消耗掉大量时间。
8.进入观赏模式，获得观赏模式的相关奖杯。（如果未达成，可以用P$点数购买相关项目。）



Phantoms of Time（白金）
取得条件：获得所有奖杯
奖杯说明：不包括列表最后的六个DLC奖杯。

This Will Be On The Test（铜杯）
取得条件：完成教学模式
奖杯说明：完成该模式下除“战术指南篇”以外所有的指南。全部可以用START和FN2跳过。

Who's Got Next（铜杯）
取得条件：完成街机模式
奖杯说明：任意一名角色完成街机模式均可获得。建议选择KAGURA，同时获得“Black Suits Men Best”的奖杯。

I Think You've Hit the Ceiling（铜杯）
取得条件：通关分数挑战模式时获得2亿分
奖杯说明：该模式下通关即可额外获得3000万分。另外PERFECT胜利奖励500万分，连胜两局奖励1000万分，无伤胜利奖励1000万分，且无伤和PERFECT得分可以叠加。与总共10名角色的战斗中，只要一场不败，并达成6场PERFECT胜利即可获得该奖杯。

Attack on Highlander（金杯）
取得条件：全角色完成弑神模式
奖杯说明：本作单机最难的奖杯。这里的全角色指的是除TERUMI和KOKONOE以外的角色。详细打法请参照前文攻略部分。

BossSlash（银杯）
取得条件：在UNLIMITED MARS模式中战胜10人
奖杯说明：本作的UNLIMITED MARS模式中，对手的强度比前作更强更难缠。不过这个奖杯其实并不要求打通该模式，而是只要在这个模式中“累计”战胜10人即可，即是说将第一名角色打败10次都可以。推荐选择最好对付的BANG路线。

Practice, Victory, Friendship!（铜杯）
取得条件：在训练模式中训练30分钟
奖杯说明：必须保持攻击行动达30分钟，因此不可采取橡皮筋挂机法。

Combo List（银杯）
取得条件：挑战模式中完成500问
奖杯说明：每个角色的前20条连段都比较初级，如果是有FTG基础的玩家，即使是完全没摸过的角色，相信也能在15分钟以内完成他的前20条。本作算上两名DLC角色一共有26人，每个角色打完20条，获得该奖杯绰绰有余。购买了DLC角色TERUMI和KOKONOE的玩家，建议同时完成他们的前20条连段，以解锁另外两个附加奖杯。

Ikaruga Tour Guide（银杯）
取得条件：在ABYSS模式中通关5个地下城

To Be Continued...（铜杯）
取得条件：在故事模式中完成EP1

And the Story Goes On...（金杯）
取得条件：在故事模式中完成全部正统剧情章节
奖杯说明：可以参照前文攻略部分的“故事模式”详解。在剧情中按STRAT键调出菜单，将“文章略过”设定为“全部”，然后按R可以快进所有剧情，能够在1小时内完成该奖杯。注意该奖杯只需完成正统剧情，搞笑结局和EXTRA剧情不用回收。

P$ Can't Buy Everything（金杯）
取得条件：观赏模式收集率达成50%
奖杯说明：注意收集率50%是加算观赏模式四项分项下的所有收集要素。完成故事模式、ABYSS模式、分数挑战模式和弑神模式的奖杯后再来画廊，用P$点数买光500、1000的图片即可达成。

Please Turn Off Your Cell Phones（铜杯）
取得条件：在影片剧院中观看一次录像
奖杯说明：保存一场线上或线下对战的录像，然后播放一次即可。

Talk of the Town（铜杯）
取得条件：编辑D-Code

Level Elf（银杯）
取得条件：网战等级提升至初段
奖杯说明：在初段之前即便输掉对战也能获得经验，纯粹是时间问题。如果能保持连胜的话，30场不到就可获得奖杯。

Don't Hate The Player（铜杯）
取得条件：在玩家配对中胜利

Lobbying For Change（铜杯）
取得条件：完成10场多人战斗
奖杯说明：线下或线上对战中完成10场战斗即可。

Driven To Succeed（铜杯）
取得条件：发动OD

Driven to Win（铜杯）
取得条件：在OD状态下发动DD技KO对手

The Most Wonderful Thing About Triggers（铜杯）
取得条件：发动CT100次

I've Got A Crush On You（铜杯）
取得条件：用CT破坏BANG的防御

Throw Me A Bone Here（铜杯）
取得条件：拆投100次

Burst Your Bubble（铜杯）
取得条件：发动Burst时冲击波没有接触到对手
奖杯说明：用远程飞行道具触发Burst即可。

Astral Neat（银杯）
取得条件：打出全部角色的AH
奖杯说明：TERUMI和KOKONOE两名角色不在对象内。

All Mine
铜杯

取得条件：用AMANE的AH命中所有男性角色

奖杯说明：目标为RAGNA、JIN、HAZAMA、BANG、CARL、TAGER、ARAKUNE、HAKUMEN、RELIUS、AMANE、AZRAEL和VALKENHAYN。KAGURA和TERUMI不在对象内。

It's Time For Science
铜杯

取得条件：用RELIUS的AH命中所有女性角色

奖杯说明：目标为NOEL、RACHEL、TAOKAKA、LITCHI、TSUBAKI、MAKOTO、PLATINUM、BULLET、ν=13=、μ=12=和IZAYOI。KOKONOE不在对象内。

Hello World!
铜杯

取得条件：第一次启动游戏

Number of the Black Beast
铜杯

取得条件：选择RAGNA打出666伤害

奖杯说明：以JA>5A>2C的连段命中对手即可。另外注意包括本条在内，全部个别角色奖杯都不能以UM角色达成。

Blizzard Warning
铜杯

取得条件：选择JIN在一局对战中用22C命中对手9次

Chamber Music
铜杯

取得条件：选择NOEL用236C打出CH

Hurricane Rachel
铜杯

取得条件：选择RACHEL在一局对战中使用D系吹风20次

Gone In 62 Seconds
铜杯

取得条件：选择TAOKAKA，在对战倒计时62秒时用J236236D将对手KO

奖杯说明：对战模式下先将对手打残血气，在62秒时发动OD停止时间后再出招比较稳妥。

Air Traffic Control
铜杯

取得条件：选择TAGER在一局对战中用J360C（空中一圈C）命中对手3次

Mahjong, Mahjoff
铜杯

取得条件：选择LITCHI用AH打出CH

Insecticide
铜杯

取得条件：选择ARAKUNE打出100HITS以上

奖杯说明：先将ARAKUNE打成残血，然后ARAKUNE满HG槽发动OD，在OD状态下使用连段236236C>236236C。

This Is The Nail That Will Pierce The Heavens!
铜杯

取得条件：选择BANG，在OD发动中使用236236D将对手KO

奖杯说明：BANG的236236D发动条件是风林火山标记点亮，因此要先用5D、2D、6D和JD命中对手。蓄满50HG槽后将对手打至残血，最后发动OD出招即可。

The Grand Finale
铜杯

取得条件：选择CARL，用623C起手、214214D收尾的连段将对手KO

奖杯说明：对手选择TAGER。首先CARL蓄满100%HG槽，将TAGER推到版边，然后将TAGER体力控制在2000左右，用22D把自动傀儡召唤到身边来。最后使用连段623C（第2击）>（RC）2C>2C>214214D即可达成。

Hakumanhandled
铜杯

取得条件：选择HAKUMEN打出10000以上伤害的连段

奖杯说明：对手选择TAGER。首先HAKUMEN蓄满八勾玉，将TAGER推到版边，然后TAGER消耗完防护罩量值槽进入危险状态。最后用连段6C（最大蓄力）>OD>5C>41236C（第1击）>CT>2C>J214B>J66>JC>5C>632146C即可达成。注意2C之后的J214B速度要快，然后J66是在还没落地之前延迟出，JC尽量打低点，让落地后的5C能够碰到TAGER。

Did She Fire Six Swords Or Only Five
铜杯

取得条件：选择ν=13=，在一次连段中使用全部D系空间剑攻击

奖杯说明：阳之形态下4DD>236D>（RC）5DD>6DD>2DD>JDD>J2DD。

Out Of Sight
铜杯

取得条件：选择TSUBAKI，在一次连段中使用全部D版必杀技

奖杯说明：蓄满50%HG槽和LV5的D槽。发动214214D的超必杀技，然后开OD，在OD状态下使用连段421D>236D>214D>22D>6CC>623D>J236D>J214D。

Difficulty Does Not Scale
铜杯

取得条件：选择HAZAMA，用OD状态下的214D派生632146D将对手KO

More Like Kusonagi
铜杯

取得条件：选择μ=12=在一局对战中使用63214B 10次

Galactical!
铜杯

取得条件：选择MAKOTO在一局对战中使用所有的LVG攻击命中对手

奖杯说明：对应招式为5D、2D、JD、236A派生D、623C派生D、46派生D、214A派生D、214B/C派生D、214A派生C派生D、236D、632146D、236236D派生D派生D、2363214D。以上这些招式全部要在OD状态下打一遍。

There Wolf
铜杯

取得条件：选择VALKENHAYN，获得一场PERFECT胜利

Why Don't You Have A Seat Over There
铜杯

取得条件：选择PLATINUM在一局对战中使用2（长按）8C当身成功3次

Reproducable Results
铜杯

取得条件：选择RELIUS在一局对战中使用22A/B/C 10次

Sweet Sixteen
铜杯

取得条件：选择IZAYOI在一回合中蓄满16格零织槽

Cash In Your Chips
铜杯

取得条件：选择AMANE，使用各种D系攻击以防御磨血的方式胜利

Rolling Blackouts
铜杯

取得条件：选择BULLET，在OD状态下使用720A（转2圈A）派生720D派生1080D（转3圈D）将对手KO

奖杯说明：如果对手体力在2100以下就无法派生，所以要注意控制对手的体力，保持在2100以上，5000以下正好。

Your Weakness Is Your Weakness
铜杯

取得条件：选择AZRAEL，在附加上下两种恐惧的情况下，使用236236D命中对手

Black Suits Men Best
铜杯

取得条件：选择KAGURA完成街机模式

DLC奖杯

Susanuh-uh
铜杯

取得条件：选择TERUMI完成街机模式

Get On My Level
铜杯

取得条件：在挑战模式中完成TERUMI的20条命题

How Engauging
铜杯

取得条件：选择TERUMI在一局对战中使用所有的DD技命中对手

奖杯说明：214A与214B视为同技，236236D与214214D视为同技。

Took You Long Enough
铜杯

取得条件：选择KOKONOE完成街机模式

Shocking... Positively Shocking
铜杯

取得条件：在挑战模式中完成KOKONOE的20条命题

Final Fusion, Overload!
铜杯

取得条件：选择KOKONOE，用2363214C打出10000以上伤害

奖杯说明：蓄满100%HG槽，发动OD状态下的2363214C命中（最大蓄力+左摇杆连续回转）。



文 水泥墙 美编 sienna



RPG	刀剑神域 虚空断章		必需记忆卡
	刀剑神域 虚空断章		3025MB
	BNGI	2014年5月29日 港版	1~4人
	下载版：399港币	对应PSV TV	对应玩家年龄：15岁以上

本作是系列首次登陆PSV的作品。作为资料篇，在保持前作的内容基础上，增加了新的角色菲利亚以及全新的虚空区域两大内容，再加上全程语言、丰富的技能、收集和恋爱要素，希望系列的粉丝绝对不要错过。

*本文对应游戏版本：1.01

基本操作

游戏基本操作

键位	作用
方向键	选择菜单/配合L和R键为对同伴下达各种指令
左摇杆	角色移动
右摇杆	转动视角
○	调查/确定/进入战斗状态
□	开启辅助菜单
△	开启基本菜单/查看面前最近敌人的等级，再次点击为投掷飞刀将敌人吸引过来
×	取消/打坐（仅限街道内）/冲刺
L	校正视角/调出指令菜单
R	打招呼（仅限街道内）/调出指令菜单
SELECT	进入技能装备界面
START	开启基础菜单

基础菜单一览



可確認已承接的任務相關資訊。

选项	功能
Equipment	查看或更换装备
Skill	习得或更改设置好的技能
Item	使用或查看已获得的道具
Friend	查看好友列表以及邮件
Guilds	查看当前阶层的完成情况以及攻略组的战力
Quest	查看当前的阶层任务完成情况

选项	功能
Map	查看当前所在区域的地图
Hollow Map	查看虚空区域地图以及目前可接受的任务
Implement	查看当前虚空实装调查任务的完成情况
Option	更改基础设置
Logout	登出游戏指令（无法使用）

基本系统篇

阶层委托任务和邮件任务



可確認目前已承接的任務狀況。

在本篇阶层攻略中出现的任务。阶层委托任务每个只能完成一次，且每层出现的任务都是固定的，完成本层的委托任务后需要进入下一层才能接到新的委托任务，完成后可以在转移门位置与NPC对话领取报酬，委托任务最大的特点在于所有阶层头目战斗都必须完成一个特定的委托任务才能开启。邮件任务会在玩家进入阶层前收到，进入各阶层后会在野外随机遇到与敌人战斗的NPC，靠近NPC就会触发任务，完成后NPC会和玩家对话，接着随便切换一下区域就能在邮件中获得奖励。相比较阶层的委托任务和邮件任务给的奖励，要比虚空任务给的奖励寒酸得多，除非必须完成的任务，否则不用刻意去完成。

阶层限时挑战任务

在每个阶层攻略中会出现的任务，玩家进入右下角会限时完成的要求和限制时间，通常都是打倒指定目标敌人或指定数量的敌人，又或者不被敌人发现进入下一层等等，成功完成任务会出现提示，同时给玩家一些装备作为奖励。如果没有完成的话也可以过关，但奖励就没有了。

采集点

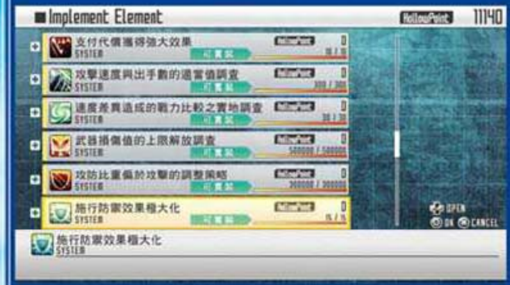
在阶层特定的区域探索时地面有时候会出现闪光点，调查后可以采集到特定的素材或换金道具，这些道具通常是委托任务所必须的材料。一般一个区域最多只会有3个采集点，而且采集点需要靠近才会发光。最后要注意的是，一个采集点虽然可以多次调查采集，但一旦采集完毕后就只能第二天才能继续采集，如果急着完成任务的话，可以直接传送回公会睡一觉，第二天再快速传送回来即可再次采集。

虚空区和虚空任务



本作中原创的迷宫，一共分为5大区域，每个区域的范围非常大且很多区域都连接在一起，虚空区域会有很多强力敌人出现，能够得到的装备和道具也会更强力。虚空区域会有各种虚空任务可供玩家挑战，在菜单的Hollow Map可以查看每个区域目前可以接受的任务。任务的类型多种多样，所有任务都有时间限制，到达指定区域后查看小地图，到达地图绿色圈标注的位置就能正式开始虚空任务，中途离开或没有达成任务的要求，都会导致任务失败。任务完成或失败的情况下，一定时间后任务会再次出现。完成任务后可以得到虚空点数并提升该区域的等级，同时解开更多区域供玩家探索，虚空点数则是挑战虚空实装调查任务必须的条件之一。

虚空区和虚空任务



虚空区域中独有的调查任务，该任务需要在虚空任务开始后才能进行，虚空实装调查任务可以在菜单的Implement中查看，一次只能执行一项调查任务。设定后一旦开始虚空任务，中途更改不会生效。这类任务的难度比较大，且要求的内容种类非常繁杂，从使用一定次数的爆发攻击，到使用一定次数的防御技等稀奇古怪的条件应有尽有。

完成的情况下除了能够得到虚空点外，还可以开启对应的高级任务，高级任务在完成后会奖励玩家非常强力的装备，又或者是解开一些武器的强力技能习得条件，甚至还会让商店追加物品、让头目有确率掉落高级装备等奖励。注意这些任务在非虚空任务开始的情况下是无法累积完成度的，即使是开始累积的中途，完成了虚空任务的情况下累积也会自动停止，必须再次进入虚空任务时间才会继续累积。除此之外一些高级任务还会附带限制条件，例如攻击力下降，想要全部完成这些任务需要大量的时间。

武器作成和强化



在迷宫中获得各种各样的矿石后，就可以在公会的莉兹锻造店进行武器作成或强化，武器作成分为命中型和闪避性2种，想要作成对应类型的武器必须交付一定数量的矿石才能作成。强化同样需要不同的矿石，可以强化的能力包括STR、VIT、DEX、AGI、命中、闪避和暴击7项能力，每强化一次需要交付两倍于强化次数的对应矿石，注意一次只能强化一种能力，中途改变强化能力类型的话，之前强化的次数会被清洗掉，且武器的强化可能次数不会回复，武器可能次数为0时，该武器无法再次强化，必须使用强化复原增加武器的强化可能次数，虽然强化复原会大幅增加武器的可强化次数，但需要交付50个对应能力的石头才行，不到万不得已时不要轻易复原。强化和其它游戏一样，并不是100%能成功的，强化次数越多，成功概率越低，强化失败也会消耗武器的强化可能次数，并且该作采用了强化后自动保存的系统，S/L大法对强化是无效的，因此想要获得强力武器，还需要一定的运气。

同伴系统和友好度



本作中所有剧情中登场且可一起出战的同伴都有友好度的设定，玩家与其组队进行战斗、在公会邀请其约会、散步以及对话等都可以逐步增加好感度。友好度上升的情况下可以解开一些恋爱养成要素，例如可以和NPC牵手，可以抱着NPC等等，甚至还可以在主线剧情结束时与特定角色达成恋爱关系等等。游戏中增加友好度首推送装备和聊天两种方式，前者要注意送的装备必须是该角色使用的装备类型才能提升较高的友好度，后者则推荐公会的喷水池前，对话只要狂按R键就能快速提升对方的好感。

关于同伴的操作



在战斗中同伴在AI的控制下自动行动，但玩家也可以以特殊的操作来指挥同伴行动。指挥的内容中，最重要的莫过于“切换”和“很好”2个指令！前者可以切换同伴进行攻击而快速回复玩家的爆发槽，后者可以快速回复SP，这是战斗中必须要熟练掌握的常用技巧。另外合理的指挥同伴“使用技能”可以让技能连接的发动概率大幅上升，在实战中多加练习吧。

参战同伴指令一览

操作方法	指令	效果
L+←	转为防御	执行防御
L+↑	快阻止那个招式	命令同伴阻止敌人的攻击
L+→	快吸引敌人注意	命令同伴吸引敌人注意
L+↓	快躲避到后方	命令敌人退避到后方
R+←	快回复HP	命令同伴回复HP
R+↑	很好！	夸奖同伴回复SP
R+→	快施展技能	使用技能
R+↓	切换！	切换同伴进行攻击，瞬间回复爆发槽

占卜



在武器点左边的角落内，玩家可以与这里的NPC对话消费一定金额进行占卜，占卜的结果会对当天进行攻略或战斗造成影响，占卜效果一共分为5种。注意一天只能占卜一次，分别是：当天获得的经验值上升、当天获得的金钱上升、当天打倒敌人后的道具掉落率上升、当天的会心一击率上升以及当天所有状态下降，如果出现负面效果的话，回自己的房间睡一觉进入第二天就可以再次占卜了。

战斗篇

武器的种类

本作中武器一共分为10种，不同的武器除了基础性能上有所差别外，在使用以及技能上也会有不小的区别，以下是所有类型武器的大致特点。

短剑：会心一击和命中率极高，很大概率可以打出极高的伤害，但基础攻击力很低，不出会心一击的情况下输出力不足。



单手剑：各方面的能力相对比较平均，技能大部分附带一些异常状态，非常适合新手使用。

弯刀：伤害输出和单手剑相似，命中率偏高，且奥义以外的技能不容易发动。

细剑：可以更快速地释放技能，威力也非常高，但是在使用技能的时候也很容易受到攻击而被打断。

二刀流：所有的剑技威力非常高，但取而代之的是普遍命中率偏低。

单手棍：以SP消耗过大为代价，附带较多的特殊效果，锤子大部分技能还附带眩晕效果。

双手剑：除了奥义以外的其他技能为范围技且在使用时很难被打断，有使用时强化自己的特性。

双手斧：以命中率非常低为代价换来较高的会心率，一旦命中能打出极高的伤害。

枪：SP消耗较少且技能附带的异常状态较多，且技能中拥有大量的范围技。

刀：攻击力和命中率极高且大部分剑技还附带出血状态，很容易能提高敌人的风险，非常强力的武器之一。

熟练度和技能的习得



本作中所有的武器都有熟练度的设定，使用的时间越长，杀死的敌人越多熟练度增加得越快。熟练度上升的情况下除了可以解开对应等级的技能锁外，还可以增加对应武器剑技的基础伤害倍率，所有武器的熟练度最高为1000。熟练度足够解开对应的技能后，习得技能还必须消耗技能点，技能点在玩家任意武器的熟练度提升到一定程度后会逐渐增加。另外，技能习得还需要另一个条件，那就是习得对应的前置技能，大部分技能都会有前置技能的设定。满足了熟练度，技能点以及前置技能的条件后，玩家才能顺利的习得想要学会的技能。

注：习得技能后，按下SELECT键进入技能装备界面装备技能，在战斗中按下L或R键就能显示出已经装备的技能，再按下对应的□△○×键。

剑技、战斗技能和被动技能

本作中的技能一共分为三种：即剑技、战斗技能以及被动技能。剑技相当于玩家使用武器的主动攻击技能，本作中所有武器都包含大量的剑技，剑技在设定后可以消耗SP使用，比起普通的爆发攻击具有更大的伤害，同时绝大部分还会附加一些特殊效果，例如攻击速度下降、基础能力上升等等；战斗技能包含了大量的主动辅助技，包含了一定时间攻击必定命中、会心率上升，又或者全员HP一定量回复、SP一定量回复等等，习得后和剑技一样需要设置后消耗SP使用，对战斗帮助非常大。被动技能习得后不用设置就能



长期发挥效果，例如伤害耐性+10%等等，这类技能优先习得能让玩家的基础能力快速上升。以下是本作中所有的剑技、战斗技能和被动技能一览。

短剑剑技

熟练度等级	可习得的技能名称	习得所需点数	消费SP	属性	连击数	附加效果
1	透甲	初期习得	100	突	1	增加DEX50%，命中率高且附加防御力下降效果
	侧咬	4	100	斩	2	增加DEX和AGI各40%，低概率附带束缚状态
2	环绕加速	5	100	斩	2	增加STR40%、DEX50%。附带高命中效果的范围技
	交错刀锋	6	100	斩	2	增加DEX100%、命中率高且附带DEX下降效果
	急咬	7	100	突	2	增加DEX110%、命中率高且附带VIT下降效果
3	三段刺穿	8	100	突	3	增加DEX120%、命中率高且附带AGI下降效果
	短刃	9	100	突	4	增加DEX90%、AGI20%、命中率高且附带出血效果
	无限	10	100	突	5	增加AGI90%、高命中的重攻击技、攻击同时附带STR下降效果
4	阴影连击	11	100	突	5	增加STR40%、DEX80%、命中率高且附带麻痹效果
	加速袭击	12	100	打	9	增加AGI80%、VIT50%、命中率超高且附带命中下降效果
5	无尽龙卷风	14	150	突	4	增加DEX240%、AGI40%、短剑系的奥义技

短剑战斗技能和被动技能

熟练度等级	可习得技能	习得所需点数	消费SP	附加效果
1	发现弱点	初期习得	–	被动技能、习得后永久自身会心一击率+5%
	匿踪位置	2	25	得到仇恨值的情况下增加攻击速度
	稻草人	4	0	一瞬间仇恨值大幅下降来躲开敌人的注意
	背刺	8	25	一定时间内如果从后方攻击敌人的话，会心一击率上升
3	灵巧的身体	初期习得	–	被动技能，习得后永久闪避力+10
	转换之风	4	0	一定时间内闪避力上升
	拦截	6	25	瞬间闪避力大幅上升，时间过后闪避力大幅下降
	星之剑	8	50	舍弃防御来换得较高的闪避力和攻击速度

单手剑剑技

熟练度等级	可习得的技能名称	习得所需点数	消费SP	属性	连击数	附加效果
1	音速冲击	初期习得	100	斩	1	增加AGI40%、低概率附带束缚效果
	夺命击	4	100	突	3	增加STR和AGI各30%、命中率较高的范围技
2	斜斩	5	100	斩	1	增加STR和AGI各40%、攻击附带2级暗黑效果
	平面斩	6	100	斩	1	增加STR和DEX各40%、低概率附带束缚效果的范围技
3	垂直斩	7	100	斩	1	增加STR和VIT各40%、命中率较高且低概率附带眩晕效果
	星芒绽放斩	8	100	突	6	增加STR40%、DEX30，双重攻击概率上升
4	水平方阵斩	9	100	斩	4	所有基础能力增加30%、命中率高且附带防御力下降效果
	垂直四方斩	10	100	斩	4	增加STR30%、DEX50%、高概率附带麻痹效果
5	残暴施力点	11	100	斩	4	增加STR50%、VIT40%、附带攻击和防御下降效果
	陨石破坏	12	100	打	3	增加STR50%、VIT40%、强力的重攻击技
6	幽灵咆哮	14	150	斩	6	增加DEX130%、AGI120%、单手剑的奥义技

单手剑战斗技能和被动技能

熟练度等级	可习得技能	习得所需点数	消费SP	附加效果
1	卓越观察眼	初期习得	–	被动技能，习得后永久获得经验值+10%
	误导	2	0	短时间内敌人的命中率大幅下降，但自身获得很高的仇恨值
	搜索敌人	4	0	地图上的索敌范围扩大
	获得经验值	8	100	获得的经验增加
	罪犯从者	8	100	将获得的所有经验转移给同伴
5	顽强的意志	初期习得	–	被动技能、习得后永久防御力+10%
	防御呼叫	2	0	一定时间内队伍内的同伴防御力上升，自己的攻击速度下降
	护盾包覆	3	0	一定时间内防御力上升
	防御态势	6	50	一定时间内攻击力下降，取而代之的是获得极高的防御力和HP治疗效果
	损伤减轻	8	50	一定时间内附加对斩、突、打属性的装甲效果
	保护罩	8	50	自身增加物理盾，将一定量的伤害直接无效化

弯刀剑技

熟练度等级	可习得的技能名称	习得所需点数	消费SP	属性	连击数	附加效果
1	弦月斩	3	100	斩	1	增加STR50%、命中率较高的范围技，低概率附加束缚效果
	掠夺者	4	100	斩	2	增加STR60%、附带出血效果的范围技
2	法兰特满月斩	5	100	斩	4	增加STR70%、低概率附带眩晕效果
	熊击	6	150	打	4	增加STR50%、AGI30%、强力的范围重攻击技
3	椭圆新月斩	7	100	斩	3	增加所有基础能力30%，范围攻击技
	死亡蔓延	8	100	斩	1	增加STR80%、强力的范围技，攻击时附带闪避力下降效果
	镭射斩切	9	100	斩	4	增加STR50%、VIT40%、命中率较高的剑技
4	猛烈挥击	10	100	斩	4	增加STR和AGI各50%，强力的重攻击技
	舞动地狱召集者	12	100	斩	4	增加DEX和AGI各60%、命中率较高且附带防御力下降效果
5	军团破坏者	14	150	斩	7	增加STR和VIT各70%，弯刀的奥义技，附带出血效果

弯刀战斗技能和被动技能

熟练度等级	可习得技能	习得所需点数	消费SP	附加效果
2	强韧的生命力	初期习得	–	被动技能，习得后永久附带HP治疗+200效果
	试行抵御	2	0	一定时间内自身获得对异常状态较高的抗性
	幸存生命力	3	50	HP最大值上升的同时获得HP治疗效果
	再生	4	100	HP急速回复
	抵抗物理性	5	0	对肉体系异常状态附带较高的抗性同时获得HP治疗效果
	战斗治愈	8	100	获得较高的HP治疗效果
4	有效率的行动	初期习得	–	被动技能，习得后永久获得SP治疗+3

细剑剑技

熟练度等级	可习得的技能名称	习得所需点数	消费SP	属性	连击数	附加效果
1	线性攻击	3	100	突	1	增加DEX50%、范围攻击技且低概率附带束缚+BS32
	光线攻击	4	100	斩	1	增加DEX和AGI各30%、命中率较高的范围技
2	上段攻击	5	100	斩	1	增加DEX20%、AGI40%补正、低概率附带眩晕效果
	超放射攻击	6	100	突	10	增加DEX30%、AGI30%，强力的重攻击技
3	撕裂深击	7	100	斩	2	增加DEX30%、AGI40%，附带攻击速度下降效果
	扫荡攻击	8	100	斩	2	增加DEX30%、AGI50%、范围攻击技且附带1级暗黑效果
4	加速灭击	9	100	突	3	增加DEX10%、AGI70%，附带追击效果的强力重攻击技
	刺入攻击	10	100	突	3	增加AGI80%，命中率较高且附带防御力下降效果
5	角宿一击	11	100	突	5	增加STR120%，强力的重突进攻击技，附带攻击和闪避力下降效果
	三角攻击	12	100	斩	3	所有技能能力增加40%，强力的范围重攻击技且附带闪避力下降效果
6	闪光穿刺	14	150	突	9	增加DEX40%、AGI140%，细剑奥义技

细剑战斗技能和被动技能

熟练度等级	可习得技能	习得所需点数	消费SP	效果
2	高速变位	初期习得	–	被动技能，习得后永久攻击间隔时间-5%
	缓慢无力	初期习得	50	一定时间内敌人的攻击间隔时间变长
	速度大师	初期习得	50	一定时间内攻击间隔缩短
	闪电攻势	8	25	一瞬间HP回复至满但防御力下降
	剑舞	8	25	剑技的发动时间减少，攻击间隔缩短
	勇气风暴	8	100	一定时间攻击速度大幅上升，双重攻击的概率增加
2级熟练度派生	精密机械	初期习得	–	被动技能，习得后永久命中力+10%
	瞄准目标	2	0	一定时间内命中率大幅上升
	灵巧身手	3	0	一定时间内DEX增加，使用技能时的硬直时间减少
	双手攻势	6	50	一定时间双重攻击概率和暴击率上升
	完美风格	8	50	一定时间武器攻击必定命中目标且攻击时的暴击率上升
6（与刀技能相互链接）	不屈精神	–	–	被动技能，习得后永久对一部分异常状态耐性上升
	SP治疗	3	0	一定时间内SP的回复速度加快
	灵魂抵抗	4	0	对精神系攻击增加一定的耐性
	攻击终结	5	0	成功闪避敌人的攻击的情况下自动回复SP
	灵魂连接	6	50	一定时间根据残余的SP量增加相应的攻击力
	灵魂替代品	8	0	最大SP值+150

二刀流剑技

熟练度等级	可习得的技能名称	习得所需点数	消费SP	属性	连击数	附加效果
1	终结回旋斩	初期习得	100	斩	2	增加AGI40%，范围攻击技低概率附带束缚效果
	无尽刺击	初期习得	100	斩	4	增加DEX40%，命中率较高的范围技能
2	轨迹无痕斩	初期习得	100	斩	7	增加STR30%、AGI20%，攻击附带麻痹效果
	深沉冲击	初期习得	100	斩	5	增加STR70%，攻击附带防御力下降效果
3	死亡十字斩	7	100	斩	5	增加所有基础状态能力20%，攻击附带攻击力下降效果
	闪耀生环	8	100	斩	15	增加DEX20%、AGI40%，攻击附带1级暗黑状态
4	血腥重击	9	100	斩	8	增加DEX80%，强力的重攻击技
	烈火袭击	10	100	斩	9	增加STR30%、DEX60%，强力的高命中技
5	星爆气流斩	12	100	斩	16	增加DEX50%、AGI130%，超高速的双手剑奥义技
	梦靥落雨斩	12	100	斩	16	增加STR60%、AGI20%，命中率较高的剑技
6	日蚀	14	150	斩	27	增加AGI80%，二刀流的强力奥义技

二刀流战斗技能和被动技能

熟练度等级	可习得技能	习得所需点数	消费SP	效果
2	攻防一体	初期习得	–	被动技能，习得后永久反击率+5%
	格挡	初期习得	0	使用时若成功防御敌人的攻击，可以弹开攻击并回复100点SP
	精准猛击	初期习得	0	使用强力的一击，命中后敌人会进入硬直状态，但重新施展效果会降低
	轻快盾牌	4	25	防御敌人的吐息类攻击
	毁坏幻影	5	50	一旦成功可以在短时间内封住敌人的技能
2级熟练度派生	有节奏的脚步	初期习得	–	被动技能，习得后队伍全体命中率+5%
	首踏步伐	3	50	队伍全员的攻击速度上升
	舞动之刃	4	25	队伍全员的双重攻击速度上升
	治疗圆环	6	100	队伍全员的HP一定量回复
	缄默利刃	6	50	攻击间隔时间缩短，武器的追击效果+2

单手棍剑技

熟练度等级	可习得的技能名称	习得所需点数	消费SP	属性	连击数	附加效果
1	无声攻击	初期习得	100	打	1	增加STR50%、DEX50%，范围攻击技低概率附带束缚效果
	强攻击	4	100	打	1	增加STR100%，低概率附带眩晕效果的范围攻击技
2	上回旋	5	100	打	2	增加AGI40%、VIT60%，低概率附带眩晕效果的高命中技
	命中要害	6	100	打	3	增加STR60%、DEX50%，一定概率附带眩晕效果并减少敌人SP
3	撼动大地	7	100	打	5	增加STR30%、VIT80%，一定概率附带减少最大SP效果
3	三连击	8	100	打	3	增加STR110%补正，低概率附带眩晕效果且增加敌人的风险值
4	残酷攻击	9	100	打	3	增加AGI50%、VIT60%，附带增加敌人风险值效果
	三位一体	10	100	打	3	增加AGI60%、VIT50%，强力的重攻击技
5	雷神锤	12	100	打	4	增加STR70%、VIT+40%，有概率打断敌人攻击的阻碍技
6	多变攻击	14	150	打	8	增加AGI70%、VIT60%，单手棍的奥义技

单手棍战斗技能和被动技能

熟练度等级	可习得技能	习得所需点数	消费SP	效果
1	战神的加护	初期习得	–	被动技能，习得后仇恨值永久-5%
	守护的祈祷	初期习得	50	队伍全员的HP治疗效果
	护法的幻影	3	0	释放能抵御物理攻击伤害的分身
	对灾难的守护	4	0	释放能抵抗异常状态的分身
	慈悲衣裳	5	50	对队伍全员释放能抵御物理攻击伤害的分身
	净化火焰	6	50	队伍全员的异常状态回复
4	静谧的守护	初期习得	–	被动技能，习得后伤害耐性永久增加10%
	斩击保护	3	0	对斩属性攻击的防御上升
	刺击保护	3	0	对突属性攻击的防御上升
	打击保护	4	0	对打属性攻击的防御上升
	守护装甲	5	100	释放极短时间内能闪避所有伤害的效果
	交换仇恨	6	50	和搭档交换仇恨值

双手斧剑技

熟练度等级	可习得的技能名称	习得所需点数	消费SP	属性	连击数	附加效果
1	回旋飞斧	初期习得	100	斩	2	增加STR和VIT各50%，360度的范围攻击技
	巨大毁灭	4	100	斩	1	增加STR和VIT各30%，较高命中率的范围技
2	击溃	5	100	斩	1	增加AGI30%、VIT50%，范围攻击技
	伐木工匠	6	100	斩	3	增加STR120%，附带闪避力下降效果
3	终极破坏者	7	100	斩	3	增加STR130%，低概率附带眩晕状态
	弦月雪崩	8	100	斩	7	增加STR90%，强力的重攻击技
4	腥风血雨	9	100	斩	3	增加所有基础能力40%补正、附带防御力下降效果
	践踏	10	100	斩	3	增加STR和VIT各80%、低命中率的超重攻击技
5	爆破射击	12	100	斩	3	增加STR150%、超高命中率技
6	猛烈攻击	14	150	斩	4	增加STR和VIT各80%、双手斧的奥义技

双手斧战斗技能和被动技能

熟练度等级	可习得技能	习得所需点数	消费SP	效果
2	肉体变质	初期习得	–	被动技能，习得后最大HP值永久增加10%
	超级装甲	3	15	一定时间给自己释放伤害无效化的装甲
	强化力量	3	0	一定时间内STR和攻击力上升
	增强生机	4	0	一定时间内VIT和攻击力上升
	肌力抵抗	5	50	释放对异常状态具有抵抗效果的护罩，效果后短时间内最大HP值上升
	收获发展	6	50	最大HP值大幅上升
6	血的渴望	初期习得	–	被动技能，习得后永久攻击力+15%，防御力-15%
	绯红武器	3	25	以减少HP为代价使攻击力上升
	疯狂击打	3	25	以减少防御力为代价使攻击力上升
	坚韧香格里拉	4	25	以减少闪避力为代价使暴击率上升
	血腥鸟喙	5	50	一定时间内获得HP吸收效果
	发狂之夜	6	100	自身获得守护能力，可以将3次受到的伤害完全反弹给对手

枪剑技

熟练度等级	可习得的技能名称	习得所需点数	消费SP	属性	连击数	附加效果
1	双突击	初期习得	100	突	2	所有基础能力增加15%，高命中的范围技且附带麻痹效果

熟练度等级	可习得的技能名称	习得所需点数	消费SP	属性	连击数	附加效果
1	双螺旋	4	100	突	2	所有基础能力增加15%，360度的范围攻击技果
2	音速蓄力	5	90	突	1	所有基础能力增加20%，范围攻击技且附带攻击速度下降效果
	致命突击	6	100	突	1	所有基础能力增加25%，范围攻击技且附带3级暗黑状态
3	旋转技	7	120	突	5	所有基础能力增加30%，范围攻击技且附带攻击力下降效果
	宣泄	8	100	突	4	所有基础能力增加30%，范围攻击技且附带闪避力下降效果
4	舞之枪	9	100	突	5	所有基础能力增加40%，范围攻击技且附带防御力下降效果
	幻觉蔓延	12	100	突	6	所有基础能力增加40%，附带命中率下降以及眩晕效果
5	击溃	14	150	突	6	所有基础能力增加45%，枪的奥义技

枪战斗技能和被动技能

熟练度等级	可习得技能	习得所需点数	消费SP	附加效果
1	领袖资格	初期习得	–	被动技能，习得后有永久仇恨值调整+10%
	战斗长嚎	2	0	瞬间获得极高的仇恨值
	灵魂原力	3	0	瞬间获得仇恨值，一定时间内，获得正仇恨调整
	武器猛击	6	50	强打武器，停止对手的行动
	SP回复	6	0	使用后SP回复150SP
	闪亮回音	8	50	敌人的闪避力大幅下降同时我方全员攻击力上升
1级熟练度派生	对危险的防备	初期习得	–	被动技能，习得后永久被暴击率–10%
	闪避危险的指示	3	0	我方全员获得较高的闪避力
	使用道具速度UP	3	0	一定时间内使用道具的速度上升
	牺牲自我的心	4	50	队伍全员的HP回复，自身的HP一定时间内慢慢减少
	孤高的勇者	5	50	获得对抗物理攻击的分身，同时获得高仇恨值且防御力一定时间下降
	禁止技能	8	100	一定时间内禁止敌人使用技能
4	剑技适性	初期习得	–	被动技能，习得后永久技能发动速度–10%
	防御无效	3	100	一定时间内一切攻击无视对手的防御力
	快速技能	3	50	使用剑技发动时间和发动后的硬直时间大幅缩短
	科技野兽	4	50	牺牲攻击力换取AGI、闪避力和命中力上升、
	悲惨之心	6	50	让敌人已有的异常状态的效果上升

刀剑技

熟练度等级	可习得的技能名称	习得所需点数	消费SP	属性	连击数	附加效果
1	旋车	3	70	斩	1	增加DEX100%，较高命中的范围技
2	浮舟	4	90	斩	1	增加STR和VIT各50%，范围攻击技且附带出血效果
	绯扇	5	90	斩	3	增加STR50%、DEX60%，增加风险槽的同时附带出血效果
3	风	6	90	斩	1	增加DEX50%、AGI60%，低概率眩晕目标且附带出血效果
	幻月	7	90	斩	2	增加DEX50%、AGI60%，附带2级暗黑状态以及出血效果
4	鹫羽	8	100	斩	5	增加STR70%、DEX40%，附带出血效果
	罗刹	9	100	斩	3	增加STR和VIT各60%，附带防御力下降和出血效果
5	东云	12	100	斩	3	增加所有基础能力50%，高命中技且附带闪避力下降以及出血效果
6	散华	14	150	斩	5	增加STR50%、DEX90%，刀系奥义技且附带出血效果

刀战斗技能和被动技能

熟练度等级	可习得技能	习得所需点数	消费SP	附加效果
2	昂扬之心	初期习得	–	被动技能，习得后永久全基础能力+5%
	战嚎	2	25	队伍全员的攻击力和HP
	勇敢灵魂	3	25	队伍全员的命中力上升
	暴风之心	4	0	队伍全员获得SP治疗效果
	尖锐怒气	6	50	队伍全员获得暴击率上升效果
	多变风暴	8	0	队伍全员的SP回复
6	不屈精神	初期习得	–	被动技能，提升对一部分异常状态的耐性
	SP治疗	3	0	一定时间内SP回复速度上升
	灵魂抵抗	4	0	对精神攻击的耐性上升
	攻击终结	5	0	成功闪避攻击的情况下能回复SP
	灵魂链接	6	50	一定时间内，根据SP持有量的多少增加相应的攻击力
	灵魂替代品	8	0	最大SP值上升150

双手剑剑技

熟练度等级	可习得的技能名称	习得所需点数	消费SP	属性	连击数	附加效果
1	雪崩	3	100	斩	1	增加STR和AGI各50%，高命中的范围技
	爆炸	4	100	斩	2	增加STR和VIT各50%，360度范围攻击技且低概率附带眩晕效果
2	暴风雪	5	100	斩	1	增加STR50%、AGI60%，范围攻击技（反击）
	喷发	6	100	斩	2	增加STR60%、AGI50%，范围攻击技且附带双重ATK
3	裂地斩	7	100	打	3	增加STR80%、VIT40%，范围攻击技且附带攻击力上升效果
	闪电	8	100	斩	4	增加STR和DEX各60%，范围攻击技且附带追加攻击效果
4	陨石坠落	9	100	斩	3	增加STR70%、DEX60%，范围攻击技且附带持续必中效果
	战刃	10	100	打	6	增加AGI60%、VIT70%，范围攻击技且附带根据SP持有量增加攻击效果
5	灵魂冥府	12	100	斩	7	增加STR60%、DEX50%，范围攻击技且附带攻击速度上升效果
6	招灾者	14	150	斩	6	增加STR和AGI各70%，双手剑奥义技，释放时增加物理防护罩

双手剑战斗技能和被动技能

熟练度等级	可习得技能	习得所需点数	消费SP	附加效果
5	竞争心	初期习得	–	被动技能，习得后永久双重攻击+5%、防御力–10%
	双重攻击	3	50	双重攻击概率上升
	反击	3	50	闪避敌人的攻击并给予其反击
	错误爆炸	5	0	以逐渐减少HP为代价获得SP治疗效果
	最后乐园	8	50	无视防御力的大伤害，但一定时间内SP持续减少

爆发攻击与风险槽



本作新增加的系统，爆发槽位于玩家下方最中央，当玩家进行攻击时就会逐步消耗爆发槽，攻击时消耗爆发槽的情况下可以让攻击力上升，反之如果没有爆发槽进行攻击的话，攻击力会降低。爆发槽在不行动、切换同伴或结束战斗的情况下会快速回复，如果进入战斗玩家不行动而让电脑自动攻击的话，同样也不会消耗爆发槽，但是攻击力会降到非常低的状态。风险槽位于爆发槽旁边，当玩家进行攻击以及受到攻击时会快速上升。风险槽越高，爆发槽的回复速度越慢，同时玩家受到的伤害也会上升。风险槽只会随着时间缓慢回复，又或者玩家召唤同伴或进行了快速闪避的时候会回复，因此合理的攻击以及召唤同伴时才能时刻保证输出的最大化。

风险崩坏

达成以下条件的情况下攻击敌人，可以让对手进入风险崩坏状态。崩坏状态下除了能够给予敌人更多的伤害外，还可以触发普通情况下无法触发的第四段连携追击，在战斗中刻意完成的话，可以大大加快作战速度。

风险崩坏要求条件

1.在敌人使用技能前让其进入眩晕状态。

2.成功防御敌人的攻击。

3.与同伴同时使用剑技攻击。

4.对敌人使用附带出血效果的技能后成功让敌人进入出血状态。

5.使用刀系武器对应的技能让对方的风险槽上升。

爆发终结技



类似于玩家使用的剑技，在玩家拥有的SP情况下进行攻击结束后，如果玩家的SP达到要求的话，可以直接使用出已经设定好的剑技作为爆发终结技，实际上和单独使用剑技的效果是一样的，不需要要求必须有爆发槽时才能使用，只要SP达到要求即可。玩家可以在技能栏内按下□键进行爆发终结技的设定。

准确攻击以及准确闪避

准确攻击必须在玩家还有爆发槽的时候才能触发，当玩家使用爆发攻击时身上会出现光影效果，在此时看准时机按下○键的话就能发动准确攻击，快速攻击成功发动后伤害会上升，且爆发槽的消耗量会下降。准确闪避同样也需要在玩家还有爆发槽的时候使用，在还有至少一格爆发槽的情况下配合方向键按下×键发动，玩家可以快速进行移动和后退，躲开敌人的攻击，准确闪避具有无敌时间，成功使用准确闪避躲开敌人的攻击的话，能够大幅回复爆发槽，同时降低风险槽的等级。

奥义



奥义其实就是剑技的一种，每种武器的剑技都包含1到2种奥义，奥义习得所需的点数以及熟练度要求都比较高，消耗SP也是普通剑技的数倍，但取而代之的是极强大的威力，且发动时会出现特点画面，使用主武器时务必尽早将奥义学会，这样才能获得更加强大的战力

双重攻击



当玩家使用剑技攻击敌人时，如果此时队友也在使用剑技攻击，那么有可能触发双重攻击，双重攻击触发时会有同伴和玩家的特写出现，同时对目标敌人造成更大的伤害。触发双重攻击除了时机配合外，还受触发概率影响，一般来说当同伴要求玩家使用剑技时立刻使用就有较高概率出现。

技能连接

当玩家和同伴成功使用技能连续的攻击同一目标时，画面上会出现技能连接（Skill Chain）的提示，此时达成一定的要求继续攻击敌人的话，可以让技能连接升级，升级到最后不但会大幅增加技能伤害，还可以追加秘技攻击，灵活释放指令给同伴与自己进行技能连接是本作很重要的技巧，特别是对头目战斗，成功的话头目1条血槽就不见了。

关于OSS连携

OSS连携实际上就是无缝将两个不同的剑技连携起来的系统，想要使用OSS连携，必须先完成实装调查任务的剑技多重连携OSS版本的装载的相关任务后才会开启，开启后在释放第一个剑技时，角色身上出现紫色闪光的情况下快速释放第二个剑技，成功的话两个剑技就会连携起来，使剑技的威力上升，同时整个过程敌人都会处于挨打的状态，后期习得SP最大值增加的技能后，只要SP足够，玩家还可以进行3连携甚至4连携，再对付强敌，特别是虚空区域的HNM高等级敌人时效果非常明显。在攻略虚空篇时可以优先考虑完成该系列任务，尽早开放OSS连携系统。

关于友好度、心情值以及同伴陪睡的方法



友好度是本作表示同伴和玩家好感度的数值。而心情值和友好度又有区别，心情值表示玩家在公会内与同伴组队后，可以与同伴进行友情对话。对方根据玩家的反应提升心情值，一次交谈中心情值达到最大的情况下，玩家的心情等级会上升。心情一共有7个等级，等级达到5以上时，玩家有机会让同伴进行陪睡哦。

提升心情值最简单的方法为：与同伴组队后在公会内乱逛，走到特定的地方同伴头上会出现黄色的文字，此时直接与其对话就能进入交谈状态，交谈状态下按R或○对同伴的提问做出反应即可提升好感度，实测与同伴交谈时一直按R键就行，只要玩家的好感度不是很低，都可以快速将心情值提升一个等级，好感度不够的话，带着同伴一起去占卜，或者在商店区和喷水广场区食物也可以小幅提升好感（购买的食物都是直接出现价格的，不是商店内购买道具，与卖食物的NPC对话就会出现，购买后角色头上会出现明显的好感提升提示）。同一个地方提升了心情等级后，再多转一下一般还会出现提升的机会，很多地方都是反复出现的。注意心情提升到5以前如果玩家选择“公主抱”的话，放下后心情值会回到1级，想要角色陪睡的话千万不要提前选择。当心情值提升到5级后，进入艾基尔的店自己房间的楼梯前，选择“公主抱”可以提升心情值到

LV6(小提示，注意周围不要有其他同伴，另外抱起后画面上方提示进入LV6状态时等一下，不要按○键放下，否则瞬间会回到LV1状态），此时抱着同伴进自己的房间就会进入LV7状态，此时还需要提升一次心情值得交谈，成功的情况下角色就会陪玩家睡觉了，每名角色陪玩家睡觉都会有一张CG图哦，喜欢组建后宫的玩家千万别错过了。至于友好度，和部分角色的奖杯有关，由于不可能是一下就提升满的，只能慢慢在各种行动中累积了，以下时所有提升友好度的行动一览，想要拿奖杯的玩家记得多做。

提升友好度的行动

1.与同伴组队后进行黄色的友情交谈，成功提升心情等级时友好度也会有提升。

2.战斗中对同伴发出指令，例如回复或防御等，另外同伴要求连携时成功进行配合也会提升。

3.战斗中按方向键↑夸奖同伴。

4.在大索菲亚的商店街，喷水池等地方购买食物（注意不是商品，是直接付钱的食物，对话后直接出现的价格就是，一次消耗不会超过1000）。

5.携带同伴在商店街的北面的角落内付钱进行占卜。

6.赠送给角色特殊的装饰系服装后让其穿上（需要通过变更角色战斗中的行动方针一定熟练度后获得）后会大幅增加友好度。

7.赠送武器和防具等。

评价系统和头目奖励系统



在阶层攻略中，成功击破BOSS的情况下，系统会根据玩家在战斗中受到的伤害，同伴死亡人数等等情况给予评价，评价最高为S。如果玩家能够给予头目最后一击的话，可以获得一件额外的装备作为奖励，这些装备的效果通常都要比攻略中获得的强很多，能够获得的话一定不要错过，如果不幸被NPC或同伴抢掉的话，在结算前直接退出游戏，再打一次BOSS抢到最后一刀同样可以获得，本作中有一个奖杯是和该奖励有关哦。以下是所有阶层可获得的头目奖励装备。

装备名称	阶层数	效果
探索者板甲	76层	STR+7/VIT+7/DEX+7/AGI+7/防御力+100/闪避力+17/送给女性角色的专用礼物，男性角色无法装备
决斗手套	77层	STR+8/VIT+8/DEX+8/防御力+27/命中+8
探求者之靴	78层	DEX+5/命中+10/防御力+22/送给女性角色的专用礼物，男性角色无法装备
决斗护腿	79层	STR+5/VIT+5/DEX+5/AGI+5/攻击力+5/防御力+28
矿山靴	80层	防御力+20/命中+10/闪避+10
决斗背心	81层	STR+10/VIT+10/DEX+10/AGI+10/防御力+95/命中+5/闪避+5
矿山服	82层	STR+5/AGI+16/防御力+100/女性角色专用装备
混沌护腿	83层	STR+20/攻击力+15/防御力+30/闪避-15/伤害减免率：斩3/突3/打3
精灵靴	84层	AGI+8/防御力+20/命中+8/闪避+8送给女性角色的专用礼物，男性角色无法装备
混沌护臂	85层	STR+15/AGI-10/攻击力+15/防御力+28/命中+8/毒-5/麻痹-5/出血-5/伤害减免率：斩2/突2/打2
精灵衣	86层	AGI+8/防御力+110/命中+8/闪避+8/送给女性角色的专用礼物，男性角色无法装备
混沌盔甲	87层	STR+30/VIT+10/AGI-20/攻击力+30/防御力+108/闪避力-5/毒-15/麻痹-15/出血-15/伤害减免率：斩5/突5/打5
逐暗着	88层	DPS360/伤害值480/攻击间隔80/攻击力+10/防御力+15/命中+15
暗释者	89层	DPS371/伤害值495/攻击间隔80/攻击力+20/STR+18/AGI+5
闪耀之光	90层	DPS385/伤害值450/攻击间隔70/攻击力+15/DEX+10/AGI+20/命中+15
黑暗辉光	91层	伤害减免率：斩25/突25/打25/攻击力+15/防御力+100/毒+40/麻痹+40/出血+40/附带全耐性上升效果
战女神链甲	92层	伤害减免率：斩5/突10/打5/VIT+12/防御力+140/送给女性角色的专用礼物，男性角色无法装备
特制护臂	93层	DEX+20/防御力+30/命中+10/毒+5/麻痹+5/出血+5
战女神护腿	94层	伤害减免率：斩4/突8/打4/VIT+15/防御力+28/送给女性角色的专用礼物，男性角色无法装备
特制护腿	95层	STR+5/VIT+20/DEX+10/防御力+30/毒+5/麻痹+5/出血+5
噬影	96层	伤害值+50/STR+30/防御力+120/闪避+30/附带伤害值增加效果
特制服	97层	DEX+5/AGI+5/攻击力+20/防御力+110/命中+10/闪避+10/毒+10/麻痹+10/出血+10
致命布甲	98层	VIT-10/AGI+22/防御力+130/闪避+18/送给女性角色的专用礼物，男性角色无法装备
斯莱布尼尔戒指	99层	命中+5/爆发槽回复量上升/移动速度上升/防御力减少

主线流程攻略

圣尔班迪斯的树海区



设定好主角的外形后，很快就会迎来对第一个头目的教学战，多熟悉一下系统，攻击后养成快速用×键冲刺躲开的习惯，加上有队友配合，很快就能打败头目。剧情过后可以开始自由行动，周围的敌人都比较弱，利用他们能够增加不少经验值，接着往下方坡道移动（不知道方向的与NPC对话选第一项就会再次提示）。但要注意这里一旦进入是无法返回的，来到洞窟前会出现系统教学，按下方向键↓可以切换锁定目标，同时与同伴战斗时还可以按方向键↑进行表扬，受到表扬的情况下会增加同伴SP的回复速度，这是游戏中非常重要的技巧，一定要养成经常使用的习惯。

虚空区

进入洞窟后触发新的任务，打倒左上角的兽人并脱离洞窟。这里开始面对敌人按下△键可以查看面前敌人的等级，部分区域会有很强力的敌人出现，等级太高的话千万不要去碰。目前虚空区域绝大部分敌人等级都比玩家低，一路斩杀过去，顺便多熟悉下技能和攻击系统，部分技能可以快速回复SP，加快攻关的速度和战斗爽快度。按照之前的提示，往地图左下角走就能找到目标敌人，不过右方道路内的2个区域都会出现宝箱，但暂时被封印完全无法打开，发现126级的强力敌人目前最好不要去碰。到达目的地后遭遇本关的头目Muscle Bull HOrn，它的攻击力比较强，利用初期技能精准猛击可以高概率将其眩晕，SP不够的话用技能格挡防御目标的攻击或闪电攻势都能快速回复，不过后者会导致防御力下降，拉开距离再用。成功击破头目后往前走触发剧情，接着离开该区域调查中央的装置菲利亚会离队，此时游戏才算正式开始（最后的部分选择哪一项都不会影响游戏）。

FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE

76层 大索菲亚



1.剧情后出艾基尔的店触发斯朵蕾雅的剧情，完成后再次返回艾基尔的店可触发支线，前往转移门触发剧情后进入商店街，莉兹的武器店开张，之后可以在这里强化或做成武器，再次对话可以得到6个红岩矿。

2.和同伴组队后从转移门出去进入76层迷宫区，注意在转移门可以接到本层的3个委托任务，第一个区域“悠远的风之街道”打倒蜜蜂掉落的蜂的毒针是任务所需物品之一，在第二个“飘汤蜘蛛丝的风陵”区域可以找到委托任务目标狂躁山猪，往左边的洞窟接近会触发剧情，接着进入“贪欲的洞窟”。

3.在“贪欲的洞窟1”触发剧情后直走进入“贪欲的洞窟2”，消灭所有蜥蜴人救助前方的NPC后返回“贪欲的洞窟”1入口，调查右边道路的装置后封印开启，进入“失败者们的峡谷”。

4.在峡谷打倒大蜘蛛解救NPC后提升好感度，以后在野外都会随机遇到NPC与敌人战斗，帮助它们的情况下可以触发野外任务，完成的情况下可以收到邮件奖励。山谷进入迷宫区域之前的部分可以找到采集点，能够采集任务所需道具绽放山谷间的药草，这个任务是挑战本层头目必须完成的，不够数量等返回利用转移石快速往返进行采集。“捕食者的巡礼道”迷宫前的NM敌人大蜘蛛是本次攻略本层头目必须击倒的敌人，注意不要漏了，最后打倒巨型的蓝色史莱姆进入76层迷宫区。

5.“死者的大斧1F”从右边进入2F，在走右边进入3F触发限时迷宫任务，15分钟内打倒强敌蜥蜴人君主，它位于地图左上角区域的大房间内，注意一旦开启房间所有敌人都会冲出来，先干掉最大的蜥蜴人君主降低危险，该类任务完成的情况下可以获得奖励，但不完成也可以过关。最后从下方的通道进入4F，来到头目房间前后选择返回“大索菲亚”，出自己的房间触发剧情，接下来进入转移门区域与转移门前的骑士对话查看头目情报，选择第二项准备开始头目战。

头目 The Ghastlygaze

头目除了血量较高外没有太大的威胁，攻击也不够看，多带点SP回复药猛攻即可。当其使用触手乱拍时用冲刺进行回避，回避过后从背后反击它。当头目的邪眼发动前会有范围提示，快速躲开它正前方的扇形区域即可，或者直接攻击它的邪眼，成功破坏掉的话还可以封住它的大范围光线技。头目的弱点是突属性，同伴可以选择亚丝娜。本战一般玩家是不会有危险的，但同伴就不一定了，看到同伴血量低于一半立刻使用道具回复，否则同伴死亡的话会导致游戏直接结束。以后最好保证任何NPC都不死亡的情况下过关，这与一个奖杯获得有关。另外最后一刀如果能亲自解决头目的话可以获得最后一击奖励，这个也确保获得，全部拿完与另一个银杯获得有关，完成后自动返回“大索菲亚”。

77层 特里贝利亚

1.出自己房间后触发剧情，接下来连续与艾基尔对话继续触发剧情，出店后自动前往武器店，连续对话2次后莉兹的冶炼技



能会上升，接下来就是接受任务然后利用转移门进入77层。

2.对“空蛇之尾”区域会有强制战斗，难度很低，胜利后该区域有任务敌人绿色史莱姆，打倒8只可完成任务恐怖的溶解液。“伏地愚者的回廊”需要打倒右边下方一共3个地方的史莱姆并开启转移动力开关，中央的转移装置才能使用。在森林区“寂静的新绿林道”可以采集到高级漳菇，这也是本次的任务物品之一。

3.“狂战鬼们的开拓地”区域最上方中央的位置会出现智慧树妖，打倒它们随机掉落甜蜜的树液，必须收集3个，往该区域右下方进入“机嘲鬼们的洞穴”，左下方有挑战头目的必要敌人哥布林队长，将其打倒后获得头目情报，完成“返回狂战鬼们的开拓地”，从左方进入本层迷宫。

4.本层迷宫“缠绕宝物杀戮者的迷宫”1F的任务为10分钟内打倒10只绿色史莱姆，要注意这里的史莱姆是仇恨绑定的，攻击其中一只所有都会冲上来反击；2F要求打倒2只胖史莱姆，外表是黑色很容易区别；3F目标也是2只胖史莱姆，下方的道路暂时无法开启，需要往左边走绕到最下方，注意路上角落内会有胖史莱姆，最后进入4F返回“大索菲亚”准备头目战。

头目 The Crystalize Claw

头目的弱点是打击，挑选锤系等打击武器会比较轻松一些，否则以它的防御和HP量需要打很久。带上回复SP和解除麻痹状态的道具出战，战斗开始后先用技能让其眩晕，然后使用攻击力上升等技能攻击它的脚部，这样能够封住大范围攻击技。头目的毒针攻击范围为正前方扇形，及时用踏步闪避没有太大威胁，使用各种技能与其慢慢磨，做好持久战的准备。

78层 鲁涅特



1.返回“大索菲亚”剧情结束后和艾尔基对话触发支线剧情，在转移门出口门前还会有西莉卡的剧情，带她打倒几只蜜蜂即可完成。完成后接受委托任务进入78层。

2.一开始的“被穿透的平面大地”有任务敌人飞龙会在这个区域会出现，打倒8只完成任务；进入地图右边的“孕育魔之石窟”，目标敌人半兽人将军会在左上角出现，打倒后可以获得装备奖励。

3.返回“被穿透的平面大地”走左边进入“芳叶之迷道”，任务要求打倒6只毒蘑菇，完成可以获得装备奖励，该区域的采集点还可以获得硬质的木片，需要6个才能完成委托任务，最后从地图上方离开。

4.进入“岩峰之顶盖”后先走右边的道路，触发剧情返回走左边进入“遗弃智慧洞窟”，中央位置与NPC对话后前往身后的“混乱之岩洞”，击倒左上角的特殊石头人获得贵重品龙破石。注意这个区域的敌人魔像会随机掉落石人偶之碎片，收集5个交付任务。返回

NPC那与其对话获得龙破剑，回到“岩峰之顶盖”将挡路的火龙打倒后进入本层的迷宫区“恶鬼之魔窟”，注意它的吐息攻击，会附带流血效果。

5.“恶鬼之魔窟”1F要求打倒4只魔像，敌人在中央和右上角；2F要求打倒5只石像鬼，目标位于上方的3个小房间内；3F要求打倒铁像鬼，位于地图左下角，完成后从中央下方进入4F，在头目房间前返回“大索菲亚”。

头目 The Horn Of Madness

这个牛头人头目还没有之前的蝎子威胁大，它的弱点是斩属性，带上初期使用的双剑出击吧。开始战斗后全力狙击它的双腕，这样能够有效地封住它的斧技，剩下的普通攻击一击伤害也只有4000左右，HP在10000以下回复完全来得及。如果头目的双腕再生的话，快速躲开它的攻击范围，多利用具有减少攻击效果的技能，能最大程度地保证队伍的安全，另外，注意不要将其逼入角落，这样它有可能跑进墙里导致NPC队员不停地无脑往墙里冲的BUG。

79层 埃因欧德鲁



进入“水流的回廊”先开启左边道路上的2个机关后，一路绕到北面的出口打开机关，初始位置右边的道路会开启并触发剧情，进入开启的通道解救NPC后离开。另外在之前北面的通道可以进入“水移的回廊”，这里有限时任务可以完成，还可以打倒螃蟹获得大螃蟹的步足，这是本层委托任务所需的道具。该任务完成后还会触发蟹黄任务，同样是打该类型螃蟹有几率掉落。

1.返回“大索菲亚”后会连续触发剧情，离开自己的房间后去武器屋能够追加莉兹的事件。在大街上遇到结衣也有支线剧情，接下来依旧是组队并接受委托任务进入79层。

2.一开始的区域“坠落夕阳的陡坡”会出现海妖，本层只有这里会出现该敌人，需要打倒7只来完成任务。接着进入“水波荡漾的回廊”，从这里开始需要不停的开启机关将水抽掉才能继续前进。

3.在“集聚瀑布之湖道”会出现特殊的的蜥蜴人头目，将其打倒可以获得本层头目的情报。

4.从右下角进入本层迷宫“奔波之龙宫”，1F要求打倒10只新鲜螃蟹，多用范围攻击；2F要求打倒3只父螃蟹，就是红色螃蟹中比较大的那只；3F要打倒强壮剪刀手，它位于地图的右下角，难度不大；进入中央道理来到4F头目所在的房间返回“大索菲亚”准备战斗。

头目 The Tempest Of Trihead

头目的弱点是斩属性，依旧是剑系武器最有效，可以稍微强化一下攻击力。进入战斗后全力攻击头目最右边的头，使用2个爆发技即可干掉它，封住它的全体攻击可以极大地保证队伍的安全。当其正前方出现攻击范围时，用冲刺快速躲开，被击中受到的伤害虽然不大，但很大概率会中毒。其实这个头目先眩晕后加个攻击，直接配合队员用合体爆发技能削减它大量的HP，它的HP还没有上一层的头目多，带上SP回复药3分钟就能击倒。

80层 卡里安那



1.“大索菲亚”的剧情结束后接受任务准备进入80层，注意如果找到西莉卡的话还会有支线剧情触发。进入80层，在“智者前进的溪谷门”前会触发剧情，进入“感叹牺牲的拘留所1F”，在门口会遭遇强敌，将其打倒救出NPC开始探索这里。这里的骷髅兵会掉落坚固的大腿骨，收集9个方便交任务，在1F右边中央房间的宝箱内获得拘留所1F的钥匙，利用它开门进入2F（其他房间都是武器）。

2.2F的拘留所钥匙位于右上角房间的宝箱内，其他的房间也是各种素材和装备。进入“狂信者们的研究所1F”会出现绿色的史莱姆敌人，将其打倒有概率掉落粘稠的粘液，一样收集9个完成任务。开启右下角的机关打开中央的大门进入研究所2F，这层的机关位于左上角的通道内。3F的机关在左下角的通道内，开启后右边的大门会打开，里面的腐朽龙王必须打倒才能离开。

3.通过“被隐匿的研究牢狱”后在“亡者不知该如何逃出之路”会发现特殊敌人，这个死神系敌人必须打倒才能获得头目信息。另外这里还能采集到素材土龙铁，采集7个土龙铁才能完成任务。

4.进入本层的迷宫“索求灵魂的怪物们之迷宫1F”，任务为要求打倒3只曼陀罗，颜色为橘黄色的植物就是目标；2F的任务打倒6只胖史莱姆，位于右边的6个小房间内，击倒再开启中央上方的机关就能进入3F；3F的任务为打倒强敌僵尸龙，就在右下角的房间内。进入4F后在头目房间前返回“大索菲亚”。

头目 The Guilty Scythe

这个头目的能力在之前的敌人中算是比较高的，开始后会使用全体攻击和前方扇形攻击，玩家可以全力攻击它的镰刀来阻止，当其HP低下时会使用全体暗属性大伤害且附带眩晕效果的攻击。该头目比较棘手的地方在于，攻击会让角色进入出血状态，出血状态再被击中，HP下降得非常快。一旦中了出血状态，要保证HP不低于15000的时候快速解除，不然很容易出事故。头目的弱点是打击属性，能使用高攻击力的片手锤输出会大幅上升。

81层 巴克特鲁



1.回到“大索菲亚”后与西莉卡对话会有支线剧情，依旧是接受任务后前往81层，在第一个“阳光投射的热浪砂漠”区域会有任务目标蝎子出现，记得打倒10只完成任务。

2.四个小迷宫中，左上角的“正直的封锁试炼”必须先打开右边房间的机关，然后从左边房间内获得封锁试炼的钥匙，打倒最深处的小头目通过；左下角的“飘荡邪气的歼

灭试炼”没什么机关，直接进入最深处打倒小头目完成。注意右上角有本层的特殊敌人，打倒后可以得到本层头目的情报；右下角的有“尽头的迷路试炼”没有机关，小头目在右上角；最后的“讥嘲的拟态试炼”区域的钥匙在右上角房间中央的宝箱内，将四个小迷宫的小头目全部消灭本层迷宫的封印解开。

3.通往“强者们的回廊1F”任务要求打倒10只骷髅人士兵，在完成任务的同时还需要打倒左下角和右上角房间的骷髅骑士才能打开大门；2F任务要求打倒10只远古蜥蜴人，多利用范围攻击；3F要求打倒10只幻影，同样多利用范围攻击，注意这里的幻影会随机掉落死神的大镰刀，收集9个可以完成委托任务。进入4F头目房间前返回“大索菲亚”做准备。

头目 The Knight Of Darkness

这个头目可是说是游戏目前最恶心最强的头目了，开始前记得一定要换上打击武器，同时右手使用盾来减轻伤害，使用双手武器时被他一串连招命中起码有30000以上的伤害，被一击必杀也不足为奇。同伴推荐选择使用锤的莉兹，再将武器强化一下，道具方面攻击上升、SP回复以及HP回复都要准备，技能方面选择附带眩晕效果的。进入战斗后先给自己使用SP持续回复和攻击上升的道具，然后对着头目的腕和脚猛用技能，快速削减它的HP。战斗中时常夸奖同伴来使SP快速回复，注意慎重召唤同伴，同伴被头目击中一套连击的话HP就见红了，发生这种情况快速冲上去使用眩晕技能吸引头目的火力再伺机回复，否则同伴被击破一样会导致游戏结束。将其的HP槽削减到最后一条时要猛攻它的脚，破坏脚可以封印它的无敌技能，头目进入无敌状态后我方会非常危险，这个阶段道具不能省，哪个技能攻击高就用力往上轰吧，撑过最后阶段胜利就不远了。

82层 拉斯提亚



1.回到“大索菲亚”与结衣对话有支线剧情，在武器店与莉兹对话后可以提升她的锻冶等级。接受任务进入82层，一开始的道路分为2条，先走上方还是下方都可。

2.进入上方的“通往地下的崖廊1”区域，这里的哥布林会陆续掉落生锈的直剑、有破洞的箭筒、折断的枪和破铜烂铁王冠等任务所需物品，这些都是哥布林系委托任务所需要的道具（注意不同的道具对应不同类型的哥布林，例如生锈的直剑就需要打用剑的哥布林才会掉落），这个系列任务必须交完才会出现下一个。该区域的大门崖廊的钥匙1才能打开，在右下角房间内宝箱中可拿到。“地下的崖廊2”没有机关，但每个大房间的哥布林必须全部打倒才会开启下一道门。

3.来到“交叉的双壁晶座”区域会有特殊敌人出现，在最下方打倒牛头人可以得到本层头目的情报，另外这里可以采集到任务所需的七光极石，最少要5个才能完成。

4.利用转移石回到本层开始的位置，走下方的道路进入通往“地下的崖廊3”区域，打倒右上角门上的敌人后从宝箱中获得崖廊的钥匙2，进入崖廊4后先打倒右边区域的胖史莱姆，开启左边房间的大门后启动房间内的机关离开该区域，本层迷宫的封印开启。

5.“刚硬之石窟”前2层没任务，1F绕到中央进入2F，剧情后获得贵重品钻石。2F的道路是相反的，进入3F出现任务要求打倒半兽人将军，位置在道路中央的房间内。将旁边的哥布林酋长打倒后进入4F头目的房间前返回“大索菲亚”准备战斗。

头目 The Legacy Of Grand

这个头目的弱点依旧是打属性。战斗开始后直接往上冲吧，各种技能招呼它。头目威胁最大的一招是前方的双拳攻击，伤害在15000左右，及时回复即可。注意头目的攻击大部分都会附带眩晕效果，有防止眩晕效果的装饰品最好不过。破坏它中央的核心可以封住它的全体攻击，不过说实话它的全体攻击并不强力，相比较81层的头目弱了不止一点点。

83层 多尔班



下角会出现本层的特殊敌人，将其击倒获得该层头目的情报，完成后返回进入“机灵鬼们的聚落”，在1F右上角的房间宝箱内获得商业区的钥匙，用其打开大门进入2F，从左边和下方的房间宝箱内分别获得大厅的钥匙和寝室的钥匙。用这2把钥匙打开中央和右边的大门后进入第二个中央区域，右边的房间宝箱内获得宝物库的钥匙和王的钥匙，分别可以回收左边房间的宝箱，并开启正前方的大门，打倒守护大门的哥布林头目后进入本层的迷宫区。

1.回到“大索菲亚”前往莉兹的武器店，剧情后她的冶炼技能会提升，回到艾基尔的店触发剧情后再进入自己的房间还会有结衣的情节发生，另外如果之前迷宫中拿到钻石的话，可以交给结衣（必须剧情后再次在街道上找到它），全部完成后接受任务前往83层。

2.在“斑斓菌丝的森林”中会出现毒蘑菇，这种敌人身上随机掉落毒胞子，需要4个才能完成相关任务；另外这里的最右下角的角落内可以找到回忆之项链，这也是任务所需的物品之一，记得回收。

3.在“凶猛旅人的岔路”位置会出现岔路，先走左边的岔路进入“守护树木群的林道”。左

4.进入“贪婪盗贼的王国”，1F的任务打倒到3只趣味帽，就是地图中惟一出现的蘑菇敌人；2F要求5分钟内通过，从右边的道路绕到左下角即可，时间很宽裕还可以回收宝箱;3F要求打倒2只半兽人将军，就是拿着斧头的牛头人，从下方进入4F后来到头目房间前返回“大索菲亚”准备战斗。

头目 The Horn Of Furious

这个头目最大的难点在于攻击力很高，它最具威胁的一招为斧头三连击，一旦连续被击中的话和一击必杀没区别。战斗开始后用各种道具增加属性后绕到头目身后不停地使用眩晕技，尽可能地封住它的行动。它的弱点是斩属性，用双剑比较好，片手剑的话输出会明显不足。当其正面面对玩家时一定要看好时机随时准备防御，被击中的话基本就前功尽弃了。此战不是十分有把握的话不要召唤同伴，同伴被三连击后基本也是死。当其HP只有1条时会使用防御力上升技能，不过只要一直围着它攻击的话不会让它有机会使用的（破坏它的脚可以封印它的防御上升技）。本战还有点运气成分，有时候正面面对它时三连击也有可能Miss，遇到这种情况的话乘机猛攻，加快速度削减它的HP。

84层 塔西欧斯



1.返回“大索菲亚”和莉法对话有支线剧情，完成后接受任务前往84层。

2.在第一个“军队集结的干涸山谷区域”有采集点出现，随机采集到的温泉水是本层任务所需物。走左下角的通道进入“被挖掘的岩洞1”，这里会出现限时任务，要求打倒强敌马贝斯克，它位于右上角的区域，等级有114注意自己的体力。完成后返回走右上角的道路进入“被挖掘的岩洞2”，中途需要击破一名99级的蚂蚁才能通过。

3.在“贪得无厌的砂岩荒原”区域会出现大量的蚂蚁，这次的2个任务物品蚂蚁的蜜壶和蚂蚁的大鄂都需要打倒它们后随机掉落，多打一些吧。接下来在“连接统御者之路”必须打倒1名小头目才能通过，胜利后获得本层头目情报并进入迷宫区。

4.“暴食之寝居1F”要求打倒9只蜜虫，就是杂兵中红色的圆型虫子，会与其他敌人混在一起注意区别；完成后进入2F前会遇到斯朵雷雅，这里无论玩家带谁都会被强制更换为斯朵雷雅，2F要求打倒6只蚂蚁指挥官，就是个头比较大的黑色蚂蚁，它们分别藏在左右道路的角落内；3F要求打倒4只皇后护卫，就是体型最巨大的黑色蚂蚁。完成后进入4F头目房间前返回“大索菲亚”。

头目 The Queen Of Ant

这个头目虽然会长期携带杂兵登场，但实力和之前的头目比简直弱爆了。几种攻击技中正面最强的也就10000左右的伤害，准备片手锤+盾的组合可以将伤害减轻在10000以下，根本无法对玩家造成威胁。推荐装附带眩晕状态的技能，然后再准备好SP和攻击上升的道具，开局后使用猛攻头目即可。合理召唤同伴来回复SP保证自己的持续作战能力，杂兵不用管它们，交给NPC处理即可，最后一击的奖励道具可以刻意地刷一下，属性很不错。

85层 尼多拉特



1.返回“大索菲亚”后先回艾基尔的店与其对话会触发剧情，之后再与艾基尔对话触发第二次剧情后接受任务进入85层。

2.一开始走几步就会触发剧情,先进入右边的“骚然的丰饶林道”，这个区域会出现半兽人战士，记得打到9只完成任务。走到右边的通道会触发剧情，打倒小头目就出NPC后会得到地图，返回走中央的“让人困惑彷徨的迷树”区域，这次可以直接通过了。

3.进入“幻灯荡漾的湖畔”区域，这里的植物型敌人打倒后随机掉落走路花之滴，务必收集7个，另外采集点也能采集到寂静的香草，任务需要4个。全部完成后进入地图前方的“被追赶的隐者居处”，任务要求打倒翡翠龙，将其击破后返回“幻灯荡漾的湖畔”，走最右边的通道来到“满溢的流水回廊”，先开启前方的开关再关闭左边的机关就能进入本层迷宫。

4.“清流石窟”1F没有任务，正中央的大门会有2只龙把守，实力不够的话可以从左边的小道绕过去，打赢的话可以回收一个宝箱;2F和之前一样，不过把守的龙增加到3只；3F中把守的龙再次增加到4只，这里难度会很大，可以使用慈悲衣裳快速削减2只，否则很容易被打死；完成进入4F头目房间前返回“大索菲亚”。

头目 The Maelstrom Of Trihead

相比较前面的头目，它的特点在于会使用大量的异常状态攻击，特别是毒属性，加上本身攻击伤害在10000左右，被击中如果再中个毒，对玩家HP耗损还是很快的，保持HP在15000以上会比较安全，如果有抵抗毒属性的装备的话更好。其他就没什么难点了，集中火力攻击右边的头可以封住它的全体攻击，争取最后一刀亲自将其解决拿取奖励。

86层 铁拉菲尔



1.回到“大索菲亚”后返回艾基尔的店，先回自己房间触发剧情，再与旁边的结衣对话触发支线。完成后接受任务进入86层。

2.第一个区域“士兵们步行的山谷”中会出现目标敌人失落士兵，需要打倒13只，另外这里的另一种骑士则会随机掉落染血的圣剑，同样需要3把。“死尸们的前线基地”1F和2F没什么难点，宝箱比较多但里面会混有拟态箱，3F需要先打倒右上角房间的机关才能通过。进入“流血激战的古战场”会出现采集点，会有红色水晶出现，记得采集5枚。

3.进入“活尸们的城寨”后会有强敌提示，在地图最上方的房间内会遇到小头目，打倒后正前方的大门开启并获得本层头目的情报，右边的道路和左边的房间则可以回收的大量的宝箱。

4.“忘战司令塔”1F要求打倒10只失落士兵，和之前任务要求一样，没有完成的也可以趁机在这里完成，中央的大门可以开启左边的机关打开，或走右边的道路绕过去；2F要求打倒5只诅咒医官，就是拿着锤子混在敌人中的骷髅兵；3F会触发剧情，接着进行强制战斗，都是杂兵没什么难度，这里的任务要求打倒3名符文骑士，就是混在敌人中银白色的盔甲骑士，最后进入4F并返回“大索菲亚”。

头目 The King Of Skeleton

这次的头目弱点是打属性，依旧换上片手锤等武器吧，另外还需要装备防毒的饰品，头目会使用毒属性的技能，准备好后开始战斗。相比较前几层的头目这个算是比较弱的了，通常状态下只会使用一招全体攻击，攻击力很低但附带毒和暗黑效果，事先有防御装备或恢复道具的话不会有太大的影响。当其HP很低时会使用一招连续攻击，装备了盾的情况下伤害在10000以下，如果破坏它的剑还可以封住这招。实际上如果玩家装备了盾的话，推荐全力攻击即可，它的伤害很不够看的。

87层 斯克吉西



1.返回“大索菲亚”后进入艾基尔的店与其对话有剧情发生，接受任务后前往87层。

2.在“碎裂岩洞的平原”会出现3条岔道，先进入左边的“贪得无厌之痕的石窟”，这里的半兽人将牢有概率掉落半兽人的牙，记得至少收集2个。走右边的道路遭遇这里的小头目，等级高达117，胜利的话可以回收身后的几个宝箱；返回进入右边的“叶片骚然摩擦的森林”区域，会出现强敌黑胡蜂，位于该区域右上角，将其打倒后可以获得奖励。

3.走中间的道路进入“连锁积层的石窟”区域，这里一共分为上中下三层，玩家需要从每层不同的洞穴中往下掉到最下层才能离开，实际并不复杂。从上层最深处右边的洞穴掉到中层后，再从左下方的洞穴到达下层，消灭尽头封印前的所有敌人即可离开，但注意这里下层的采集点可以采集到水晶柱，需要5个才能完成任务，多探索一下其他的道路，还有宝箱可回收。接下来进入迷宫前的“沉睡地底的古堡要塞”左上角区域会有特殊敌人出现，击倒它可以得到头目的情报。

4.传送至“贪食的主要根据地”1F，这里的任务为消灭10只工蚁（黑色的蚂蚁），但不能被其他敌人发现，打的时候绕着点；2F的任务一样，但要求不被狮蚁发现，狮蚁只会出现在中央的位置，往周边移动就能轻松完成；3F要求消灭工蚁同时不要被破坏狮蚁发现， 绕开开始2个房间内的破坏狮蚁即可，最后进入4F头目房间前返回“大索菲亚”。

头目 The Radiance Eater

本次的头目比其前几层更弱，通常情况下它只会攻击正前方的目标，猛攻它即可，即使被击中伤害也不大，当其HP降低后会使用光线攻击，光线攻击虽然防不住但伤害并不高，只要全员猛攻，它使用这招的机会其实很小，如果将它的脚破坏的话还以封住它的全体攻击。头目的弱点是打属性，使用片手锤等武器能够大大加快攻关速度，别忘了自己给它最后一击领取奖励。

88层 赛贝拉锡普



1.大段剧情后前往武器店，与莉兹对话可以提升她的冶炼等级，另外再返回艾基尔的店，自己的房间，与艾基尔和结衣对话都有大段剧情法相，完成后接受任务进入88层。

2.第一个“昏暗植物的湿地”区域就会出现本次任务的讨伐目标毒花，注意颜色要不普通花深一点，打倒7只完成任务；“食人花丛的乐园”中会出现一个挑战任务，打倒4只蓝色流氓，就是地图中巨大的螃蟹型敌人，注意它们的等级很高，加好状态再挑战。另外这里的采集点还能得到空色之羽，收集4个交任务。

3.在“诡异睡莲的湖畔”会出现任务目标螃蟹，打倒它随机掉落坚硬的壳，记得收集至少8个。进入“封龙遗迹 中央之间”后往左边走进入“阴之封印”区域，打开右上角房间的开关后进入正前方击破小头目石头人，注意伤害很高，弱点是打属性；完成后进入最深处破坏封印后返回进入右边“阳之封印”区域。打开左上角房间的机关后到中央打倒小头目，注意它的连击伤害非常高，完成后破坏封印回到“中央之间”。与本层的小头目战斗，记得用个慈悲衣裳来回避它的攻击。胜利后进入“寒冷暗处的沟渠”，这里会出现特殊敌人，将其击倒后得到本层头目情报。

4.迷宫“领民们的工作场”1F要求打倒强敌暴君，位于地图左下角的房间内，注意不要被它和杂兵夹击；2F任务为打倒3只蜥蜴人教主，会很其他蜥蜴人混在一起，注意由于仇恨绑定，一攻击它其他敌人也会冲过来；3F为打倒4只暴君，注意HP多使用剑技快速削减敌人的体力；完成后进入4F返回“大索菲亚”准备战斗。

头目 The Rebellious Eyes

使用剑的牛头鬼，实力和之前用斧头的比完全不值一提，开始前换上剑系武器，再加个攻击往死里抽吧。同伴带上惟一的男性比较好，加士气回复SP速度很快，配合SP回复道具基本能够达成无缝释放爆发技。到这里玩家应该学会奥义技了，根据情况使用，记得召唤同伴出来增加伤害。破坏头目的脚可以封住它的吐息攻击，不过个人感觉没必要，还是集中精神夺取最后一刀。

89层 那鲁修



1.回到“大索菲亚”后进入艾基尔的店会触发支线剧情，需要打倒目前的几只蜜蜂，完成后回自己的房间还会有斯朵蕾雅的剧情，最后接受任务进入89层。

2.在“统御双流的涌泉处”会分为左右两个塔，先进入左边“控制奔流的单塔”。这里会出现任务目标敌人远古蜥蜴人，打倒10只完成任务，同时在最深处开启机关放出水流后返回。进入右边的“控制急流的单塔”，依旧是在最深处打倒敌人后启动机关返回。注意这里会有敌人智慧树妖出现，依旧是消灭10只完成任务。最后返回到“统御双流的涌泉处”，利用中央的装置进入“诱使至天空的浮云回廊”，必经之路上会有特殊敌人出现，打倒它获得本层头目信息。

3.“浊流之灵庙”1F要求打倒2只绿色史莱姆，位于地图左边和右边的房间中；2F要求打倒2只深绯红怪，就是红色的大型史莱姆;3F要求打倒2只胖史莱姆，史莱姆群中最大的黑色即是；全部完成进入4F头目房间前返回“大索菲亚”。

头目 The Murderer Fang

再次到了打击系武器弱点的头目，换上对应的武器和队员，最好再装备防御麻痹状态较高的装饰品。依旧是先吃药再开打，

前期全力攻击即可，这个阶段它只会使用附带麻痹状态的攻击，看到它的扇形攻击范围提示就快速闪开吧，不时地召唤同伴出来挡枪也是个不错的方法，反正它的攻击不高。当其HP下降到一定程度时会使用范围更大的必杀技，附带出血状态，但威力实在是不耐看，等它快死前留点SP轻松夺取最后一击奖励。

90层 可悠鲁诺思



女妖有概率掉落鸟身女妖的卵，只要要6个才能完成任务。利用转移石在该区域几个平台上转移，最后进入“幽暗复仇鬼的封印塔”2F，这里先探索左上角的位置，在房间门口打倒邪眼后从右上角离开，会出现新的转移石。通过外围的“朝空草木的浮游大陆2”到达“幽暗复仇鬼的封印塔”3F，这里的机关还是在最左上角的房间，一样开启后转移到“朝空草木的浮游大陆3”，最终来到“幽暗复仇鬼的封印塔”4F头目房间前返回“大索菲亚”，注意在“朝空草木的浮游大陆3”区域中途有个特殊的石头人，必须先打倒它才能获得本层头目的情报。

1.在“大索菲亚”接受任务后直接前往90层，第一个区域“朝天草木之丘”内的采集点可以获得蜂蜜，记得收集至少5个以上。进入“幽暗复仇鬼的封印塔”1F，先从右上方的出口来到户外，从机关内获得封印塔的钥匙，返回原先中央无法通过的大门处，打倒敌人开启大门打开里面的机关，再从右上角的出口出去，会出现转移石。

2.利用转移石进入“朝空草木的浮游大陆1”，这里的鸟身

头目 The Ruler Of Blade

算是剑系头目中比较弱的了，强烈推荐装备片手锤和盾，这样可以将伤害降低到极低的程度，开始后给自己加个攻击上升后猛攻吧。面对它正面的方向攻击很容易就能破坏它的核心，封住它的全体攻击后基本就是个靶子了，不时地召唤同伴上去放爆发技让头目长时间都处于挨打的硬直状态中。当其HP降低到一定程度时有可能使用连续攻击，附带眩晕状态，不过在装备了盾的情况下根本打不动玩家，留好SP最后一锤解决它轻松收工。

91层 乌尔坎特



进入91层。在开始的“接触神秘的溪谷道路”和“接续悠久的尖塔”2个区域都会出现海妖，打倒它们随机掉落海妖的翅膀，注意收集4个。

1.返回“大索菲亚”后会触发莉法的剧情，完成后接受任务

2.进入转移区“泡沫空虚的迷道”后跟着NPC菜菜子走的方向走就可以顺利离开，最后触发剧情后进入新的区域。其他的转移阵可以带玩家进入一些小平台上，大部分都有宝箱可以回收。另外中途会遇到发红光的特殊怪物，记得击倒它才能获得本层头目的情报（在有特殊怪物的平台走右边，第二次遇到菜菜子后跟着它走的第二个平台选择左边的转移阵就是正确的道路）。

3.在“集积魔印的风廊”找到所有的红色转移石调查并击倒所有强制出现的敌人后，返回之前与菜菜子分手的地点，启动蓝色的转移石进入本层的迷宫区。

4.“慧眼之奇窟”1F要求打倒5只黑骑士，会混在其他敌人中间；2F要求打倒黑色圣骑士，它位于地图上方最中央的房间内；3F要求打倒5只狮鹫，数量比较少要注意一下，另外狮鹫有概率掉落野兽的皮毛，记得收集4个交任务，最后进入4F并返回“大索菲亚”。

头目 The Absolute Gazer

难得一见的突属性弱点的头目，使用细剑会比较容易，但鉴于之前该类弱点敌人比较少，没有练过细剑技能的玩家本战就有点麻烦了。有高级细剑的话可以强化一下，再装个盾，这样可以保证不会被它弄死，同伴推荐亚丝娜，她的武器也是细剑。战斗开始还是老办法加攻击后猛攻，SP回复得道具多带一些，伤害太低的话SP回复明显会更不上。头目的攻击力实际上很弱，猛攻它的眼球还可以封住它的光线攻击和异常状态攻击。当其HP下降到一定程度时会使用一招10000以上伤害的全体攻击技，注意自己的HP不要低于15000即可。最后一刀算准一点，别伤害不够让NPC抢了，完成后得到的奖励是非常强力的盾。

92层 米修贝姆



目的情报；返回中层走右上角进入下层，打倒这里左中下三个方向的龙系敌人，另外该龙系敌人会掉龙鳞，记得收集至少3个，最后返回“前往深渊绿地的螺旋道”左边的封印会解开，新区域“无风的深渊绿地”只要打一场强制杂兵战即可进入本层迷宫。

1.返回“大索菲亚”后到艾基尔的店与其对话后再回自己房间分别有剧情发生，需要打几个杂兵才能完成。完成后接受任务后进入92层。

2.第一个区域“前往深渊绿地的螺旋道”会出现敌人飞龙，有概率掉落飞龙的大翅膀，收集6个做任务。在该区域上还会出现红球，一旦碰到会被强制送回起点，移动的时候一定要小心。进入“机敏的飞龙之巢 中层”，先走地图左下角的道路来到上层，在上层地图下方最中央的区域打倒小头目飞龙后，再打倒对面绿色的特殊飞龙，可以得到本曾头

3.“刚强守护者的迷宫”1F要求打倒强敌火山龙，位于本层的北面，红色的巨龙即是；2F任务为打倒3只龙，注意最北面有头龙等级高达132，实力不够不要去惹它（这里的龙也可以获得龙鳞）；3F任务为打倒强敌三头龙，就位于必进之道上，打不过的话可以直接绕道；最后进入4F头目房间前返回“大索菲亚”。

头目 The Chaos Dragon

这个头目的弱点的斩属性，如果持片手剑和盾的话防御力会上升，但打得比较慢些，如果用双剑的话后期有可能被打到红血，但打得会比较快，如何使用就看玩家自己喜好了。另外队员强力推荐带上男性角色，进入战斗后火力全开即可，头目的前2条HP没啥太大的难点，除了它偶尔会使用出血状态攻击外，多召唤同伴以及夸奖它来快速回复SP，保证攻击不断的情况下头目在最后1条HP时会使用大范围的吐息，这招的威力比较大，防御力不够的话有可能直接被打到残血，这个时候一定要用全快结晶回复，因为吐息会附带麻痹状态，运气不好被麻痹补刀的话会直接死亡，回复过来后各种奥义接着上，尽快将其打倒即可。

93层 奇古亚尼



其打倒得到本层头目的情报。

3.“钢弦的魔楼”迷宫不会显示地图，在1F右边探索，打倒一个小牛头人后在右边的尽头可以找到转移石，调查后返回走左边的道路发现坏掉的转移石，调查后与刚才的转移石交换后转移到2F，这里没有岔道，直接利用转移石转移即可，打倒中途出现的黑寡妇还可以完成任务；3F的任务为消灭新世蝎子，就在必经之道上，等级113没什么难点。进入4F头目房间前自动返回“大索菲亚”。

1.在“大索菲亚”的艾基尔的店内有莉兹的剧情，接着回自己房间结衣会来拜访，完成后接受任务进入93层。

2.第一个区域“连结破绽的草原”会出现野山猪，打倒它有概率掉落上等的山猪肉，最少要收集3个；第二个区域“被穿透断裂的原野”会出现特殊敌人，将

头目 The Leva Creeper

战斗前依旧换上打属性武器，另外再带点解毒道具和防毒装饰品，开始后像往常一样猛打头目的脚即可。将脚破坏掉就可以封住它的全体攻击，当其使用丝攻击时玩家中招的话是无法移动的，此时全力攻击即可，只要不是残血影响不会太大。头目的毒比较麻烦，如果被丝控制住再中毒，那就得注意自己的HP了，保持在15000以上，否则有可能出意外。当头目的HP下降到最后一条时攻击会变得比较频繁，奥义和眩晕技上吧，抓紧时间将其击倒才是上策。

94层 凯可鲁德

1.回到艾基尔的店会发生斯朵蕾雅的剧情，返回自己的房间也会有女性角色来访，最后接受任务进入94层。

2.第一个区域“庄严的瀑布溪谷”会出现任务敌人杀戮蚁狮，打倒8只即可完成任务；进入右边的“蚁的处刑者们之森 东”区域，采集点会出现芳醇的果实，至少要收集7个，在尽头找到转移石进入“隐密的古代宝物库 东”，击破中央位置的特殊骑士后返回“庄严的瀑布溪谷”。走左边的道路进入“蚁的处刑者们之森 西”，同样的方法进入宝库西的区域，消灭中央的特殊骑士即可进入本层的迷宫。

3.“暗黑骑士的寝室”1F任务为打倒15只骑士从者，途中有封印的地方必须绕着走，在2F的楼梯前开启机关才能消除；2F要求打倒骑士青英，就是位于地图左上角的的白色骑士；3F要求较高，需要打倒9只骑士青英，这个任务中文版虽然名字一样但实际上是错误的，要求打倒的目标其实是黑色的暗夜骑士；最后进入4F头目房间前返回“大索菲亚”。



头目 The Knight Of Blazing

本次的头目弱点是打属性，由于攻击力比较高，推荐玩家使用盾和片手锤的组合，这样能保证自身的安全。战斗开始后全力攻击头目，当其使用连击时能防就防，来不急挨一刀的话伤害大概会在10000以下，事后回复过来即可。围攻它的脚可以封住它的强化技，当其HP只有1条时会使用大范围的连续技，同时附带麻痹效果，但麻痹时间并不长，当然有防麻痹的装饰品更好，这个阶段直接上奥义吧，几下就能解决它，整体难度并不算高。

95层 赛勒斯



1.返回艾基尔的店后有莉法的剧情，再与艾基尔对话并回自己的房间也会有对应的事件发生，接受任务后进入95层。

2.在区域“连结战场的岩洞”区域先走右下方的通道进入“陷入沉眠的森林”，这里中央位置有特殊敌人，击破它可以得到本层头目的情报，返回“连结战场的岩洞”后进入上方的“交错的双壁战场”，采集点可以采集到命之花，收集4个交付任务。

3.“交错的双壁战场”左边和右边分别有哥布林弓箭手和蜥蜴人圣骑士出现，2个都需要打倒10只才能完成任务，敌人都是仇恨绑定的多用×+方向键快速脱离战斗，进入右边的“机灵小鬼的居处”打倒最上方的哥布林头目获得小鬼的钥匙，注意这里的迷宫会有陷阱，仔细观察地上闪现的位置回避；左边的“凶猛龙人的居处”最深处打倒蜥蜴人头目后获得蜥蜴的钥匙。

4.用2把钥匙进入本层的迷宫，“兽王的王座”1F任务为打倒5只蜥蜴人圣骑士，全部在右边的房间内，中央的房间必须打开左边和右边的机关才能打开；2F要求打倒3只哥布林斗士，中央的道路必须从右边绕过去；3F任务要求打倒蜥蜴人国王荣耀哥布林，就在正前方中央的道路上；进入4F后返回“大索菲亚”。

头目 The Genocide Eyes

本次的头目弱点是斩属性，双剑模式上吧，同伴挑选男性或使用短剑武器的，同时装备能够抵抗诅咒状态的装饰品。战斗开始后使用攻击上升和SP回复的道具，冲上去猛攻头目，初期没有

太大的危险，当其HP降低到1条时会使用大威力的斩击，这招伤害在30000左右浮动，不注意的话很容易中途出意外，最好的办法是在头目最后1条血的时候让同伴上来挡枪，然后用眩晕技能猛攻它，控制它的行动后再上奥义，它的攻击高但HP实际上非常低，几个奥义就能直接送它回家。

96层 维鲁特斯



1.返回艾基尔的店与其对话，再返回自己的房间都有支线剧情触发，在街上找到结衣也有她的相关剧情，完成后准备任务进入96层。

2.第一个区域“连接睿智的街道”会有特殊敌人出现，将其打倒后获得本层头目的情报。进入“坚硬之锁的回廊”区域后先从右边宝箱内获得坚硬回廊的钥匙，开启右边的大门启动机关后在中部再开启右边的机关，最后打倒最北面的敌人才能开启转移石的大门。注意该区域还会有任务目标敌人大恶魔出现，打倒8只才能完成任务。

3.“多人之战的回廊”很多房间一旦进入必须打倒敌人才能出去，打倒最北面的小头目就能从中间进入本层迷宫区。“圣骑兵的剑堂”1F中央一开始无法进入，走左边进入“狡猾之钟的回廊”，目的是打倒最北面的三头犬，注意其他房间内的陷阱一旦踩上去会强制出现敌人，不打倒无法离开。最后从中央位置的转移石离开，另外该层会出现敌人幻影，打倒它随机掉落暗之衣，记得至少收集4个交付任务。

4.进入“谋略转机的回廊后”出现多个转移石，需要选择正确的转移石才能离开，一旦转移错误就会被传送回原点，同时之前的转移石会坏掉。正确的转移顺序为，第一个房间调查最左边的转移石、第二个房间最中央的转移石、第三个房间从右边开始数第四个转移石、第四个房间也是从右边开始数的第四个转移石。

5.传送到迷宫“圣骑兵的剑堂”1F，开启中央的机关进入2F；2F出现任务，要求打倒3只无头骑士，就是骑士堆中的紫色骑士，注意血色的球碰到会被强制传送；3F要求打倒强敌刽子手，位于该层的最左上角的房间内；最后进入4F并返回“大索菲亚”。

头目 The Slaughter Fang

弱点是打属性，依旧换上各种锤子吧。这个头目没什么难点，初期猛攻即可，中途它会使用突进攻击，一定概率有可能打断我方的攻击， 不过突进后会有不小的硬直时间，此时就是攻击的最好时机。当其HP降低后会使用附带麻痹和出血状态的直线突击，这招的伤害有点高，被击中的话一定要及时回复，特别是在中了异常状态的情况下，将其击破后斯朵蕾雅会再次出现并告诉众人不要在前进了，然后直接离开。

97层 菲尔基亚

1.返回“大索菲亚”后先回艾基尔的店门前会有剧情发生，接下来接受任务进入97层。在第一个区域“攻略迷宫者们之路”会与艾贝莉希战斗，他的等级虽然有200，但实际上就是个面瓜，保持HP在10000以上即可。剧情后在该区域还会出现任务目标符文骑士，打倒至少5名才能完成任务，注意一次只会刷新一只，且仇恨绑定。

2.“极死王的灵柩”1F任务为打倒强敌暗影之王，它位于该层左上角的房间内。本层的恶魔会掉落恶魔的水晶，记得收集6个完成任务；通过“灵柩与感叹的回廊 下层”后到达2F，要求打倒3只大恶魔，该敌人的外形和普通敌人没有任何区别，注意从名字和体型上区分；穿过中层进入3F，任务要求打倒3只暗影之王，在该层左右和上方都能找到。最后进入“灵柩与感叹的回廊 上层”时注意转移石对面会出现特殊敌人，将其打倒才能获得头目的情报，最后进入4F并返回“大索菲亚”。



头目 The Emperor Of Death

相当简单的头目，弱点是打属性，装备片手锤和盾可以安枕无忧。战斗开始后直接全力头目，不用管它身边的杂兵，交给NPC即可，头目偶尔会使用全体连续攻击，伤害不高但有概率眩晕，只要保持HP在20000以上不会有太大的危险。将其HP降低到最后1条时要注意控制血量，由于其防御不高有可能被同伴或NPC抢了最后一刀。

98层 海恩修德



1.98层没有任务，直接组队进入98层。往左边先进入“红玉饰盾之塔”，在1F最左上角的房间开启机关后，往最右边进入2F，注意中途会有数场强制战斗，中央的大门会在强制战斗中开启，其中有宝箱可回收；2F左右会有大量的小房间，每个房间会有一个宝箱，必须开启其中一个宝箱才可以打开最右上方的通道，宝箱是随机出现的，部分宝箱开启还会有强制战斗，最后打倒小头目拟态箱后进入3F；3F就是几场杂兵连战，胜利后开启机关传送出塔。

2.进入右边的“红于饰剑之塔”，1F左右各有2个机关，开启后从中央进入2F，注意每开启一次都会有一次强制战斗；2F和之前一样，左右2边的房间宝箱和机关随机将中央的大门开启，最后从中央的大门的进入3F；3F依旧是杂兵连战，胜利后传送出塔进入本层迷宫。

3.“红玉的试炼”1F打倒中央130级的敌人从左上角就能进入2F；2F的敌人非常多，需要开启左下右3个方向的机关才能进入中央的房间，注意有2个强力的敌人登场，等级高达130以上；3F可以直接绕到中央的房间，开启机关后打倒一只强力敌人直接进入4F（路上的强力敌人全部可回避）；最后进入4F并返回“大索菲亚”。

头目1 The Kaiser Dragon

看上去很强的头目实际打下来并没有那么厉害，由于没有显示弱点，所以推荐可以使用斩属性武器，开始后加个攻击力围着头目猛攻击即可，多用眩晕等技能能够极大程度地控制它的行

动，初期它只会使用对前方的咬击，伤害在10000以下，注意回复不会有太大的危险。当其HP只有1条时就要小心了，它会使用前方大范围的吐息，攻击力大概在20000以上，同时还会附带出血状态，中了这招的话我方HP有可能直线下降到10000以下，此时一定要使用回复道具直接回满，不然连续中2次肯定得重来。可以考虑让同伴上来挡枪，然后自己回复并伺机攻击。它的吐息后会有一小段时间的硬直，这个时候就是反击最佳时间。

头目2 The Hollow Avatar

将The Kaiser Dragon解决后战斗并没有结束，原先让所有人都留在游戏里的幕后者出现了，剧情后会与其展开战斗。游戏中看起来很厉害的幕后者其实就是个面瓜，全力围攻它即可，眩晕技能可以长时间地控制它。当其HP降低到一定程度时会使用前方以及自身周围的范围攻击，伤害在10000以上并附带出血状态，注意好自己的HP不要降到15000以下不会太大的问题。

99层 终结之城镇



回到“大索菲亚”后先到艾基尔的店与店主对话会触发事件，马上就要与幕后者决战了。剧情后准备一下进入99层，由于有头目连战，道具一定要带够，推荐攻击上升和SP回复得一定要带，武器的话就带自己熟练度最高的即可。进入99层迷宫后会直接返回公会一次，接下来开始战斗。

头目 The Ruler Of Deities

这5个头目很简单就放在一起说了，第一个头目The Radiance Rebirth直接就是个靶子，攻低防低还容易被控制。加个攻击冲上去无脑抽吧，注意回复SP放爆发技即可，笔者这个头目是无伤过的。第二个头目The Blazing Rebirth各方面能力都要强一点，当其HP降低后会使用全体攻击，但伤害只有10000左右，保持自己的HP在20000即可安枕无忧，如果能破坏它的腕还可以封住它的技能。第三个头目The Death Rebirth能力再次上升，但依旧不够看，用对付The Radiance Rebirth的方法完全可行，注意HP降低到1条时玩家最好能保持HP保持在25000以上。第四个头目The Chaos Rebirth依旧如此，除了最后的范围攻击比较麻烦外。另外这里有个小技巧，如果玩家使用了快速回复SP得技能的话，进入下一场头目战会直接冷却结束，所以战斗中不用省直接用吧。最后的头目The Ruler Of Deities的防御力很高，这里建议换片手锤和盾作战，片手锤的必杀技要比斩属性武器伤害更高。注意自己的SP围攻头目，保持HP在20000以上。当头目的HP只有1条时，会使用前方大范围的乱舞攻击，这招威力不大但附带出血和麻痹效果，中了的情况下最好能用结晶迅速解除，然后反攻即可，头目在使用这招后会有非常明显的硬直。

100层 红玉宫







返回“大索菲亚”后就没什么剧情了，尽全力打造装备吧，先利用转移门进入100层，到达头目门前后选返回一次，注意切换一下画面自动保存一下，再与转移石旁边的骑士对话开始最终头目战。

头目1 The Hollow Avatar

再次与The Hollow Avatar的战斗，这次它的能力又提升了不少，初期1条半HP没什么难点，照常打就行。当其HP降到50%以下时会使用大范围的全体攻击和前方小范围扇形的距离攻击，前者伤害在20000左右，后者可以直接将玩家打到红血状态。同时还会附带出血和麻痹状态，这个阶段比较恶心，一定要保证HP不低于30000，当其释放后就立刻使用回复道具，有一定的硬直所以一般不会被连续击中导致秒杀。

头目2 MHCP Type 001-009

同时与9只MHCP战斗，实际上这些头目的能力很低，但就是血量高，最强的攻击伤害不会超过10000，所以本战其实是浪费玩家时间的杂兵头目战。头目一般是杀不死你的，只是打死一只头目需要大概1~2分钟，多使用强力爆发技的同时不要吝啬SP，和回复道具配合技能同时使用，降低回复道具的消耗速度。

头目3 The Hollow Strea

倒数第二个头目，一开始就会使用强力的大范围击退技能，这招伤害全中的话不但会被击飞HP也会立刻见红，这个时候一定要马上回复至满血，以免它追击。一般在这招释放后如果头目没动静就立刻冲上去猛攻吧，在接下来的2条HP期间它都不会有太大的动作，时常保持HP在一半以上会比较把稳。当其HP下降到最后1条时会再次使用全体大范围技，这个阶段必须保证HP时常处于全满状态以防被其一击必杀导致前功尽弃。接下来就是只是时间的问题了，回复道具不要用得太多，之后还会有最终战。

头目4 希兹克利夫

与他的战斗其实和之前艾贝莉希的强制战斗一样，本以为能力很强但实际上一点都不难。希兹克利夫会在一开始和HP较低时使用一招伤害在20000左右的攻击，保持体力在一半以上即可，另外当其使用“慈悲之心”时一定时间玩家造成的伤害为0，这个时候防御即可。他的HP只有1条，打起来要比之前几个头目快

多了，回复道具不要省，同伴也不要贸然召唤，有可能被打倒HP发红的危险状态，将其击破后就是完美的结局了。

通关后游戏会自动保存记录，同时可以从标题画面中的Last Battle中返回到直接进入最终战的状态。另外标题画面还会追加Photo Album欣赏游戏中出现过的CG。选择 NEW GAME的话会继承等级和道具的状态开始二周目，且二周目开始可以选择是否提升难度，选择提升难度的情况下敌人和头目的等级会上升。

虚空篇主线流程

圣尔班迪斯的树海区



等级普遍在85左右，强度很低，中央的房间有强敌，等级不到100以上不要贸然去挑战。从最左边的出口离开来到“植物们的乐园 北领域”，绕一圈在最左下

在虚空区域先和菲莉亚对话让其加入，加入调查虚空区域的传送装置就会触发剧情，她会要求玩家帮忙强化武器。此时触发虚空区域的主线任务，目的地是“遭遗弃的武器实验场”。先传送到“圣尔班迪斯的神殿前广场”，这里有4个通道分别通向不同的区域，先选择左边的通道进入“翼望圣剑的待命所”。敌人角，不但可以找到转移石还可以进入“遭废弃的武具实验场”，随便打倒几个敌人就会掉落铃音矿石（如果玩家之前就有的话会直接触发剧情）。触发剧情后自动返回虚空区，此时回到“大索菲亚”前往锻冶屋与店主对话，接下来再回到虚空区域与菲莉亚对话将强化后的武器交给她即可完成。

二人邂逅的教会

完成上一个事件后继续与菲莉亚对话触发下一个事件，这次的目的地是“二人邂逅的教会”，先传送到“圣尔班迪斯的神殿前广场”，这次走左下角的道路进入“蜜蜂乱舞的繁殖之森”。这个区域左上角有一个虚空任务，完成条件比较简单，可以用来刷虚空实装任务。从左边的通道进入“距离黑暗领域最近的墓地”，穿过这个很长的区域到达最左边的出口，找到转移石并进入“二人邂逅的教会”，敌人等级在95左右，注意自己的HP。调查正前方有ACTION标识的墙壁后出发剧情（注意如果不是菲莉亚在队的话是不会触发的），发现隐藏的大门进入前方的区域，这里需要打倒NM敌人，等级有102，强度不是很大，将其击破后获得贵重品，完成后自动返回虚空区。

连至巴斯体亚出入口的桥梁

完成上一个事件后会自动收到邮件，返回“大索菲亚”后前往艾基尔的店会自动触发S级料理食材任务，剧情结束后返回与菲莉亚对话。这次的任务为前往“连至巴斯体亚出入口的桥梁”，按照之前的道路走，或者激活了转移石的情况下传送到“植物们的乐园 北领域”进入“遭废弃的武具实验场”，从这里左边的通道进入“隐密的武器仓库”。继续往北面探索，从最北的出口即可来到“连至巴斯体亚出入口的桥梁”区域，注意道路上有个比较强力的敌人。接近桥梁区的封印后调查就会触发剧情，接下来返回管理区。

牺牲人民的鲜血祭场



返回管理区后再次传送到“圣尔班迪斯的神殿前广场”进入“供物神殿”，直接进正前方的大厅。被封印的大门前会触发剧情，大门开启后一路直走马上就会与该区域的头目战斗。本次的头目影之幻影等级在105左右，通常攻击伤害会附带暗黑和钝足效果，推荐玩家等级在105以上再挑战。如果有增加攻击的技能更好，加个攻击后转到它身后攻击，等它转头后召唤同伴回复爆发槽，再继续用技能猛轰，保持体力在15000以上不会有太大的危险，加上场景非常大，头目很长时间内都会无视玩家的攻击。将其击破后会自动解开“连至巴斯体亚出入口的桥梁”区域的封印，玩家可以通过这里进入下一个虚空区域。

巴斯提亚出入口浮游遗迹

一路离开神殿，剧情后回到管理区要记得与菲莉亚先对话一次，再利用转移石直接前往“连至巴斯体亚出入口的桥梁”，这样封印才会解开。进入“巴斯提亚出入口浮游遗迹前广场”，敌人等级大概在95上下浮动。先往地图左边探索，进入左上角的桥梁区域后调查前方的封印会发生剧情，得知想要解开封印必须有龙王之证。接下来走下方的道路，这里有很多宝箱可以回收。从下方进入“守护者的观战场”又会分为3条道路，注意从这里开始，部分道路的断崖走过去后会直接掉下去，会导致角色死亡，而从该区域重新开始，在移动的时候一定要小心。先走左边的道路，一路绕到新的区域“龙的巢穴”。这里是一个环形的区域，从左边的门进入第二层，在一路绕到右边中央的大门前，调查这里的大门会出现剧情，需要龙之秘宝才能进入。

与思念之人牵过手的隧道

按照原路返回“守护者的观战场”，选择探索右边，从右边的道路进入新的区域与“思念之人牵过手的隧道”，这里一旦进入就会发生剧情，剧情后继续探索。道路看上去很复杂但其实是一本道，绕道中央的出口进入“甩开跟踪者的回廊”。这里有部分敌人的等级非常高，而且区域狭窄，很容易被围攻，实力不够的话多利用△调查好敌人的能力再突入，或者直接走下方的道路进入“隐密的宝物库”。宝物库一开始的位置就会有转移石，暂时不要去管它直接往正中央移动。在中央位置会触发一个虚空任务，30分钟内打倒宝箱怪，注意只要打倒中央挡路的宝箱怪，其余的小宝箱怪不

FEATURE
INFORMATION
EXPRESS
GUIDE

要去碰，等级高达130很容易被秒杀（如果没有触发这个虚空任务的话可以直接跳过这一段）。完成后开启其身后白银色的宝箱可以得到贵重品飞龙的宝玉，接下来一路返回“龙的巢穴”（也可以利用转移石返回管理区再重新传送回来），进入中央原先无法进入的门，放上飞龙的宝玉后大门应声而开。

龙的王座

这里的道路和之前是一模一样的，绕到左边的大门处触发剧情。接下来需要打倒龙系敌人，其能力实际是很低的，将其击破后获得龙王之证并原路返回“巴斯提亚出入口浮游遗迹前广场”。记得之前无法通过的西边的封印么？带着龙王之证就能解开封印。进入遗迹塔区域，这里的地形出现了高低差，很多宝箱会处于高低差位置上，移动时一定要注意，跳到没有平台的地方会直接导致死亡。

巴斯提亚出入口遗迹塔



先进入遗迹塔1F，区域比较大，敌人的等级在105左右。从正前方往中央位置探索，在最前方会分出2条道路，一条往中驱位置一条往地下移动。往下方走进入“遗迹塔 地下废沟槽”区域，这里前方的道路暂时无法进入，但旁边有转移石，推荐可以先进入这里激活转移石再往上方探索。进入2F后注意范围很大敌人也很多，部分等级比较高，接近时最好能用△键调查好能力再战斗。通过4F后进入“乍现的回廊”，这里除了有大量的虚空任务外，还需要依靠转移阵进行转移，正确的道路只要转移2次即可看到楼梯，其他转移阵可以转移到其他房间回收一些宝箱。进入下一层“封印之间”，“封印之间”只要传送一次，就可以看到中意的转移石，调查它传送到最上层，先调查旁边的转移石激活一下。从正门出去来到遗迹塔外围，很快就会与本区域的头目刃龙索迪亚斯战斗，这个头目没什么难点，由于体型巨大，有时候会看不到目标，但实际攻击是能打中它的。它的攻击力比较高，几种范围攻击技能除了伤害较大外没任何威胁，加上防御力并不高，推荐加个攻击后猛攻，保持HP在20000以上不会有危险。注意它HP较低时会使用一招直线攻击，伤害大概在15000浮动。胜利后触发剧情，接下来会自动回到“大索菲亚”，再进入管理区与菲莉亚对话，得知下一个区域的封印已经解开。

古雷斯里夫的海湾区

直接传送到“巴斯提亚出入口浮游遗迹前广场”并进入“守护者的观战场”，直接往最下方走调查封印解开它到达“通往海岸的巨人阶梯”，这里的道路很多地方都是断层，需要玩家跳下去，跳之前注意观察下方有没有平台，别直接跳死了。一路往右下角走很快进入新区域“古雷斯里夫的海滨沙滩”，这个区域很大，别急着探索，先将右上角的转移石激活。完成后往北面的出口走，走到一半会发现水位变高的剧情，接下来往右下角走，进入右下角区域“有求救必呼应的道路”。

水栖龙的巢穴

“有求救必呼应的道路”比较复杂，先走到中央位置，再往南面走，道路上的敌人等级大概在102级左右，强度不高。从南面的通道进入“在深处摇动的海流水门”，这个区域也和之前的区域一样，不过出口只有一个，先探索到最左边，从下方绕到正下方的出口后进入本次的目的地“水栖龙的巢穴”，直接往地图右边走就能触发本次的虚空任务水之王者，目标是打倒头目阿尔发尔特。注意这个主线虚空没有任何时间限制，玩家可以利用它来达成大量的虚空实装调查任务。阿尔发尔特等级108，除了会使用扇形范围的毒属性攻击外毫无威胁，将其打倒后洞窟内的水会全部退去。一路返回离开洞窟，原先因为水位较高而无法进入的北面洞窟现在可以进入了。

古雷斯里夫大灯台



从“古雷斯里夫的海滨沙滩”北面的通道进入“大灯台 基底排水路”，这里的敌人平均等级提升至105级左右，一定要注意安全。区域内的宝箱大部分都是可以直接开启的，探索的时候别忘记回收。走左边的道路进入大灯台1F，中央可以进入“不知道该如何逃出的地下水路”区域，目前没有必要探索。1F可能出现虚空任务看透一切之眼，注意这个任务要求不被法理斯塔（提灯的敌人）发现的情况下打倒完全凝视怪，行动的时候一定要注意。2F到5F都没什么难点，每层的中央会有一个比较强的敌人，没把握请绕道走，不是必须要打的。除了5F出门前必须开一道门外，其他层的敌人可以直接跑过去。进入5F之后的最上阶“顶楼灯房”出现小头目，等级有112，能力不算强但攻击附带眩晕状态，将其击破可以得到特殊武器片手碎岩锹。

海贼王的城寨

一路返回“古雷斯里夫的海滨沙滩”，进入右边有转移石的“海贼王的城寨”。这个区域也是按层分的，普通敌人的等级在105左右浮动。1层的出口在正上方，其他各个方向的小房间可以回收一些宝箱。2层会出现两条道路，但左上角的大门暂时无法打开，只能走下方的通道进入“梦见金矿的坑道”。往前走一小段路就会发现挡路的岩石，将之前得到的武器碎岩锹换上，直接攻击岩石将其破坏继续探索。往右边的区域前进，还有一个需要破坏岩石的地方才能找到通道，往右上角前进的话则可以触发这里的虚空任务。进入“受骗者们末路的废坑”，在该区域最中央位置房间的宝箱内获得贵重品，带着它一路返回海贼王的城寨2层，用它打开左边区域的大门，往北面走很快能进入3层。进入3层注意准备一下，马上进入右边的通道就会与该区域的最终头目提多捏塔·狗头人领主战斗。本次战斗它会召唤杂兵登场，虽然看上去很强但实际上就是个面瓜，玩家的等级在120以上的话可以直接无视杂兵全力攻击头目，头目的攻击伤害很低，在HP下降到一半后有可能使用攻击力上升的状态，此时必杀技正面中招也只有15000左右，保持HP在20000以上即可，另外头目会吃眩晕状态，多加利用。将其击破后自动返回管理区，剧情后主角会返回“大索菲亚”。

金利欧吉亚大空洞区



探索的，不过敌人的数量比较多，等级大约在110左右。一路往右边的出口离开进入“圆环森林”，下方的区域有虚空任务出现，难度不大别错过了。往右边前进一段距离后会触发强制剧情，接着自动

回到“大索菲亚”后准备一下再次进入管理区与菲莉亚对话，接着传送到“古雷斯里夫的海湾区”与头目战斗的地方“坏人的王座”，往身后的大门出去调查封印，解除后正式进入“金利欧吉亚大空洞区区域”。“古雷斯里夫的洞门”区域没什么好返回“大索菲亚”。剧情后再进进入管理区与菲莉亚对话，传送到“坏人的王座”后按照之前的路线再次进入“圆环森林”，这次直接往右上角的出口走，很快就可以到达新的区域“金利欧吉亚大空洞区展望上部”。

金利欧吉亚大空洞区 展望上部

先调查该区域的转移石登录一下，接着从下方进入“被跟踪者抓到的祭场”。这里的敌人等级提升到了110左右，能力明显上升不少，行动时一定要注意，特别是躲藏在杂兵中的强敌。在这个区域不用直接往右下角的通道走，直接往正下方最大的房间前进，走到一半时会触发剧情，接着菲莉亚离队的同时玩家会自动移动到“建立圣剑誓约的回廊”，注意这里开始玩家单独行动，周围的敌人都是110级左右，时刻注意自己的HP以免被干掉。从开始的位置一路绕道中央的出口，进入“展开激烈战争的神之间”，这里的空间极小，加上敌人多玩家又是一个人，移动的时候一定要小心别被敌人给围住。往左上角的出口移动，成功从迷宫中出来到达“金利欧吉亚大空洞区 中部外缘”，剧情后调查前方的转移石转移回管理区。

金利欧吉亚阶梯遗迹

返回管理区后发现菲莉亚不在，直接回“大索菲亚”触发剧情，剧情结束后再次返回“大索菲亚”，想要继续探索最好回去带个同伴一起出阵。准备好后再次传送回“金利欧吉亚大空洞区 中部外缘”，从这里的出口直接进入“金利欧吉亚阶梯遗迹 3层”。3层开始的出口非常多，先从中央靠近下方的出口下降到2层，再绕到最右边中央的楼梯口处就能直接下到1层。从1层往右下角走，在最右下角的房间内可以找到转移石，其他的楼梯可以在1层和3层的各个区域内探索，大多数都有一些宝箱能够回收，不赶进度的玩家可以回收掉。利用转移石成功进入“金利欧吉亚大空洞区 转移板”。

金利欧吉亚大空洞区 转移板

进入“转移板”区域后调查中央的传送装置，转移到“情报集积遗迹内部 上层”，这里分为3条道路：“人工生命体格纳库”、“不定形生物的试验场”和“生体遗传子研究室”，先进入哪个对剧情不会有影响。先进入“生体遗传子研究室”，这个区域的道路极其狭窄，敌人数量多得令人咋舌，很多地方想要躲过去几乎不可能。稳步前进，注意该区域还有等级超过139的敌人，移动的时候看见只有一个敌人时最好能先调查它的等级在决定是否前进。在该区域的中央下方位置可以看到一个绿色的装置，调查后开启它一路返回进入“人工生命体格纳库”区域，往左下角走，在最左下角的角落内可以看到绿色的装置，同样开启它后进入最后的“不定形生物的实验场”，这次的绿色装置在中央位置凸起的一个小角落内，将其开启后中央的传送装置启动，再次回中央的“转移板”位置，这下可以传送到下层了

区域系统操控室

选择传送到下层成功进入“区域系统操控室”，在北面的房间内可以发现电脑装置，调查它后利用转移石直接返回管理区再回到“大索菲亚”。与结衣对话选择第一项带上她再次进入管理区，直接传送到“区域系统操控室”调查电脑装置触发剧情，剧情结束后再回一次“大索菲亚”，这次记得不要带上同伴直接前往管理区。

情报集积遗迹内部 秘匿区



听到菲莉亚的声音，在没有带队友的情况下才能进入，进入前记得装备上HP和SP回复道具。成功进入房间发现菲莉亚正在被PoH的人攻击，此时玩家需要和PoH单挑，虽然它的等级有118但实际上

返回“转移板”的位置，再次调查后传送到中层进入“情报集积遗迹内部 秘匿区”。先进入左上角的“水银回廊”，没走几步路就可以看到左右两个入口，进入地图左边的入口来到“细菌回廊”。进入下方的房间会出现很弱，单体攻击最强一招伤害也只有15000，保持HP在20000以上就能安枕无忧，SP不够的话使用道具回复，快速将其打倒后触发事件，接下来会自动返回“大索菲亚”。

能鉴识灵魂重量的引路

返回“大索菲亚”自己的房间会触发大家得知菲莉亚没事的消息，接下来准备一下再次前往管理区。与菲莉亚组队后传送到“转送板”区域，再选择地上返回“金利欧吉亚阶梯遗迹 1层”。往左上角的区域调查可以发现一个封印，调查封印开启它进入“看守们对卡片产生兴趣的监控设施”直接往前走进入“少年遭到监禁的牢房”。直接往最南面走很快就会遭遇本次的头目虚空猎杀者，这个头目初期难度不高，单体攻击伤害在15000左右浮动，同时攻击附带猛毒以及SP缓慢下降状态。当其HP槽下降到最后一条时有可能使用前方的大范围必杀，全中的话伤害突破30000，一定要小心。随时注意切换同伴出来适当地挡一下，同时准备好足够的HP和SP回复道具。成功后利用前方的转移石转移到新区域“能鉴识灵魂重量的引路”，调查前方的封印，最后的区域“亚雷巴斯特的异界区”现在也可以进入了。

亚雷巴斯特的异界区

在第一个区域没什么难点，直接往北面的出口走进入“王族沉睡的墓地”，注意这里有些敌人等级高达130以上，而且不打倒他们无法开门。好在一般一次只会出现一名敌人，而且敌人吃眩晕状态，灵活利用技能打倒挡路的敌人。下一个区域从者“跟随王的凯旋之间”会出现2条通道,左边的道路暂时不用进入，走北面来到“为追求变强而彷徨的异形森林”，这里总算出现了第一个转移石，登录一下可以顺便转移回去补给，马上会遭遇强制的头目战。本次的头目亚美迪斯塔・皇后攻防技能都很强，攻击还附带毒状态，一定要把握好自己的HP。将其削减一条HP后它会逃走，接下来先进入左下角的通道进行探索。

沉睡在黑暗之帐的产卵所

进入“沉睡在黑暗之帐的产卵所”区域，一路先走北面的道路，路上的敌人不招惹是不会主动攻击的。进入北面的通道到达“品评的阁见所”，这里移动的时候一定要注意，很多敌人的等级都在115以上，绕开敌人往北面的出口走，走到快接近出口时亚美迪斯塔・皇后再次出现，如果此时玩家后面有杂兵追杀的话本战会很麻烦，所以之前移动一定要小心。亚美迪斯塔・皇后的实力和之前一样，老打法对付它。这次需要将其打掉2条血后它才会逃走。

晚餐的大厅



再次将头目打倒后继续往北面探索，进入“晚餐的大厅”要注意这里的视线非常暗，周围的敌人不容易看清楚。右下角会有虚空任务出现，难度较低可以借机完成一下。接下来往右上角的出口走，在快接近出口的位置可以发现头目所在的房间“女王的寝室”，注意这里进入不会自动存档，玩家可以先进入一次再马上回到“晚餐的大厅”，这样可以在头目房间前自动保存，接下来走到最北面就是正式的决战。亚美迪斯塔・皇后战斗切记的一点是绝不能在它正面战，它不但攻击伤害高且非常容易打断玩家的行动，即使是在放奥义也一样。开始战斗前给自己增加攻击，技能方面推荐使用慈悲衣裳，这样能保证长时间很大概率回避掉它绝大部分的物理攻击。开始战斗后在其身后和侧面迂回，它通常会攻击前方扇形的目标或者跳起攻击周围所有的敌人，这几招动作非常明显，当其攻击结束后就可以乘机给它一个技能，相对来说比较安全。有时候它会释放毒气，这招能回避最好，回避不了的话注意保持HP在20000以上（有技能可以高概率回避异常状态），如此反复和它打游击战很快就可以磨死它。最后要注意的是最好不要召唤同伴助阵，同伴有可能被直接打死。胜利后直接回到“大索菲亚”，回自己房间后会触发剧情，接下来准备一下，马上回管理区和菲莉亚进入最后的区域。

管理区地下

在进入管理区前可以先传送到“圣尔班迪斯树海区”的“由供物引导的新绿街道”，走最左下角的通道进入“来自异界的隧道”，往这里进入“向成为骑士目标前进的地下通路”，最后的封印消失，从这里可以进入“亚雷巴斯特的异界区”最后的部分，不过这里没有任何主线剧情。转移回管理区，与菲莉亚对话后调查中央的位置就会出现前往“管理区地下”的选项。一路前进进入“秘匿区地下1楼”。从这里开始是不会显示地图的，地下分别有10层，每层的结构类似，玩家需要找到每一层的转移点陆续往下层转移。每下一个阶层敌人的等级都会有少量的提升，且大部分敌人比较聚集，越深入敌人的聚集度也会越高，用大范围的技能会方便很多，另外要注意后面几层还会出现大量附带异常状态的敌人。宝箱大多为道具，根据情况选择是否回收吧。成功突破10层后进入“管理区地下”，旁边还有转移石，但注意一旦返回是不能传送回来的。进入中央的部分调查转移板，马上就会与虚空篇的最终头目战斗。

虚空篇最终头目：奥库迪安・日蚀





最终头目的血非常厚，初期开始时要给自己增加攻击力以及SP治疗效果，头目初期会使用直线的光线攻击，这招看到头目的头往下低后往侧面闪避即可，头目的双斩攻击伤害在15000以上，使用前会抬起双镰，动作很明显，这两招使用战斗技能慈悲衣裳可以高概率躲过去；当其游动到场景下方时，会使用穿刺攻击，同时还会造成四个方向的冲击波。看到这招进行移动基本不会中招，动作实在是太明显了，即使中了冲击波，伤害也只有2000左右，完全没威胁。这个阶段推荐时常保持攻击上升的状态在头目的周围进行攻击，如此反复打游击战，等头目的HP槽削减到第二条时会增加一招异常状态攻击。这招比较恶心，头目使用前手中会出现球，然后玩家周围会出现白色的异常状态球，一旦碰到会随机中各种异常状态，且即使玩家一开始没撞到，球也会缓慢向玩家的方向移动。对付这招必须高速移动的情况下与头目打游击战，打几刀离开移动，不幸被撞倒的话立刻使用道具回复，否则中了麻痹和暗黑的话会导致玩家的战力下降，危险度大幅激增。头目还会时不时使用短时间的无敌技能，看到伤害全变成0的话速度拉开距离等无敌时间过去再进行攻击，只要能躲开异常状态那招，胜利就只是时间的问题。将其击破后会与自己的分身虚空桐人战斗，这场战斗不能大意，被对方一个剑技很可能打成残血进入极其危险的状态，推荐开始战斗后快速后退，然后给自己回复SP并用个慈悲衣裳，这样能极大地回避分身的攻击与其进行游击战。其实这里有个最简单的打法，那就是准备足够的SP回复道具和技能，直接使用剑技进行无缝的连续攻击，对手只会一直挨打到死，保持HP在80%以上会相对安全，注意一旦死亡会从奥库迪安・日蚀重新开打，相当不体贴。胜利后就是虚空篇的STAFF了。

通关虚空篇后在标题画面Photo Album项目内会追加相关的CG图鉴赏，选择继续游戏的话会自动触发菲莉亚的大段剧情，接下来可以在主线篇使用菲莉亚了。此后菲莉亚会直接出现在“大索菲亚”区域，玩家也可以提升她的心情值让其陪睡。

关于隐匿区地下100层

通关后可以进入隐匿区地下100层，在该迷宫内无法使用转移结晶，每次往下移动必须找到该层的转移石才行。地图的大小、转移石的位置以及宝箱出现的数量都是随机出现的，每到10阶层倍数的层数还会有大型的HM敌人出现，到达最下层100时会出现强力的HNM头目 。隐匿区地下100层最大的好处在于可以刷出各种强力装备，这些装备通常还会附带追加效果和特殊效果2种，包含了附带眩晕、毒、封印以及获得技能发动硬直缩短以及道具掉率上升等等，附加的数量则是随机的，想要增加实力玩家可不要放过了。

研究心得

虚空任务



注1：进入指定区域后可以点击右上角的地图查看任务所在的位置，一旦进入任务所处的紫色圈内就会自动触发任务。

注2：该区域目前有什么任务可以在菜单Hollow Map中查看，目前可以触发的会以蓝圈显示。

注3：虚空任务都可以多次完成，一旦失败或者完成后会短时间内消失，一定时间后又会再次出现。

注4：最后的管理区不会有任务出现。

虚空任务相比较实装调查任务的奖励就要寒酸多了，绝大部分都是为了解开实装调查任务所存在的。除了主线任务外，虚空任务不必刻意完成，选择合适的任务来更快地解开实装调查任务才是攻关的首选。

圣尔班迪斯的树海区全任务

任务名称	任务等级	所在场所	任务内容
送给他的镇魂之花	1	堵塞黑暗领域的慰灵所	不被敌人发现的情况下到达最南边广场的深处之墓，注意是最南边右下角的一个小墓地，敌人的视野很小，只要不是贴着过去不会被发现
哥布林盗贼团来袭	1	由供物引导的新绿街道	打倒哥布林盗贼10只、哥布林弓箭手盗贼8只，原地等待会不停刷新
被毒菇迫害之森	1	迷路之森	打倒所有的贝诺马修和毒物，注意要一次性全部打死，时间拖太久等它再次刷新出来需要继续打
真理的起动	1	遭遗弃的武器实验场	打倒左上方的巨人，等级为118，弱点是打属性，难度不大
为饥饿所苦的侵略者	1	捕缚者之森	打倒10只螳螂蛇，注意它们的毒属性攻击
为蜜聚集之物	1	植物们的乐园 北领域	不打倒凶暴花怪的情况下打倒快乐花4只
蠢动光虫在无光森林的求爱	1	蜜蜂乱舞的繁殖之森	打倒10只魅惑虫
榨取森林生命之树	1	迷路之森	打倒该区域的NM敌人木头碾碎者
女王蜂飞来	1	渐渐被侵蚀的幽界森林	将NM敌人杀手皇后和蜜蜂从者打倒，注意打倒后一定时间内会刷新，必须一口气全部击破
寻找兽人的祭坛	1	饥渴兽人们的竞技场	在不被敌人发现的情况下到达右下角的斗技场，敌人的视线不是很广，只要不擦身走过去一般不会被发现
报告祭坛的地点	1	饥渴兽人们的竞技场	完成寻找兽人的祭坛后立刻触发，不被敌人发现走到西南的出口完成，要点同上
聪明的哥布林	1	供物神殿	打倒神殿右上角房间内的NM敌人天才哥布林
住在阴影下的野兽	2	牺牲人民的鲜血祭场	该区域的主线任务，打倒头目影之幻影，具体触发方法可参考虚空篇主线
至高无上的猪肉	2	饥渴兽人们的竞技场	不被半兽人工人发现的情况下打倒8只好吃山猪，注意它的视野很广，绕着点走

任务名称	任务等级	所在场所	任务内容
守护骑士队的叛乱	2	翼望圣剑的待命所	打倒NM敌人双剑帕拉迪姆
持续生长的幼树	2	植物们的乐园 北领域	打倒所有的小树，注意刷新速度极快必须一口气清理干净，推荐用范围攻击技
吞食暗黑之	2	隐密的武器仓库	打倒NM敌人食暗者，注意能力很强还会使用毒状态攻击
强袭！漆黑之翼	2	连至巴斯体亚出入口的桥梁	打倒NM敌人诺尔埃路3只
龙之消遣	2	迷路之森	打倒NM敌人地狱火焰龙，实力很强注意回复
寻求进化的叫声	2	堵塞黑暗领域的慰灵所	打倒所有的悲哀哭叫者，注意会刷新必须一次性全灭
年轻狗头人王的野心	3	圣尔班迪斯的神殿前广场	打倒HNM敌人安比西乌斯・狗头人领主
从异界偷偷靠近	3	渐渐被侵蚀的幽界之森	完成任务年轻狗头人王的野心后立刻出现，打倒HNM敌人皇后・石榴石

巴斯提亚出入口浮游遗迹全任务

任务名称	任务等级	所在场所	任务内容
毁坏心灵的歌声	1	守护者的观战场	打倒10只歌唱鸟身女妖，注意它们的眩晕攻击
在地底蠢动的脚群	1	与思念之人牵过手的隧道	打倒所有的爬行骷髅
巨大宝箱的守护者	1	隐密的宝物库	打倒NM敌人拟态箱守卫
兽化的诅咒	1	遗迹塔 乍现的幻廊	打倒所有的诅咒半兽人，注意它们会刷新
被诅咒的骑士团	1	遗迹塔 乍现的幻廊	完成兽化的诅咒后出现，打倒所有的诅咒骑士和诅咒骑士司令
自称宝物库的所有者现身	1	隐密的宝物库	打倒NM敌人伽美什狗头人・国王，注意目标攻击力很高
秘密花园	1	北外墙 龙的巡回路	打倒NM敌人贪婪鼠
大幅增生的小龙	1	巴斯提亚出入口 演习制御回廊	累积打倒15只小翅膀
前往天空的流浪者	1	南外墙 龙的斗技场	累积打倒12只剑鱼
向天空延展的树	1	恋人们休息的庭院	打倒NM敌人天堂木
统御天空的王者之剑	2	巴斯提亚出入口遗迹塔外壁	打倒刃龙索迪亚斯，该区域的主线任务，具体可参照虚空主线流程
偏离正道的炼金术师 调查系	2	隐密的宝物库	不被敌人搜索之眼发现的情况下到达炼金术师的所在地，注意目标敌人的视野很广，目的地在地图左上角的房间内，到达后完成，抓紧时间，只有5分钟
兽化之瞳	2	遗迹塔 乍现的幻廊	完成被诅咒的骑士团后出现，打倒野兽之瞳
偏离正道的炼金术师 阴谋派	2	隐密的宝物库	打倒NM敌人愚蠢炼金术师
百战百胜的荣耀	2	遗迹塔 地下废弃沟	打倒NM敌人维克多利亚斯，注意这个敌人只能单人挑战，否则进不了它所在的房间
侵略巢穴的大颚	2	蚁兵们的坑道	打倒NM敌人下颚国王和皇后
深渊中彷徨的灵魂刽子手	3	巴斯提亚出入口遗迹塔1阶	打倒HNM敌人拆毁猎杀者，给予其最后一击的话可以得到体防具
被黑暗缠绕寻求居所的野兽	3	巴斯提亚出入口浮游遗迹	恋人们休息的庭院 打倒HNM敌人暗黑族依冈

古雷斯里夫的海湾区全任务

任务名称	任务等级	所在场所	任务内容
极至的蟹黄	1	古雷斯里夫的海滨沙滩	不打倒非常不好吃的螃蟹的情况下打倒12只邪恶螃蟹
水之王者	1	水栖龙的巢穴	打倒NM敌人阿尔发尔特
从海上来得侵略军团	1	蜥蜴的住处	打倒所有的鱼人司令和鱼人军官，注意2者都会刷新，需要一次性击倒
看透一切之眼	1	古雷斯里夫大灯台1阶	不被敌人法理斯塔发现的情况下打倒完全凝视眼
未知的矿石	1	梦见金矿的坑道	击破12只矿山狗头人・探查并往东北方坑道的地方走，注意目的地在东北方中央位置一处有绿颜色矿石的地方，不是有水晶的地方，途中要用到碎岩锹破坏道路上的岩石
在矿山回荡的哀怨之声	1	梦见金矿的坑道	累积击破15只古老悲哀
奔向废矿场入口吧	1	梦见金矿的坑道	完成未知的矿石口出现，在1分钟内赶回坑矿的入口（地图左边），注意按方向键再按×键退出战斗状态，还有必须装备上碎岩锹
不灭的海贼军团	1	巴斯提亚出入口的遗失物品	打倒20名海盗
海湾区的统治者	2	坏人的王座	打倒提多提塔・狗头人领主，该区域的主线头目，具体攻略法请参考虚空主线流程

任务名称	任务等级	所在场所	任务内容
壳的变质	2	古雷斯里夫的海滨沙滩	打倒NM敌人武装剪刀手
开幕！三兽人会谈	2	蜥蜴的住处	不被任何敌人发现的情况下，到达会谈地点入口处，目的地的位置在最右上方的狭窄的道路中，有很多兽人狙击的十字路口，走到右边就能完成
破坏三兽人会谈！	2	蜥蜴的住处	完成开幕！三兽人会谈后出现，将会谈场所内所有的各兽人代表、兽人护卫团击倒
不灭的海贼团 战斗队长出现！	2	大灯台 基底排水路	打倒NM敌人暗黑EX，注意该任务必须先完成不灭的海贼军团才会触发，且完成前者后会立刻触发该任务
不灭的海贼团 航海士的企图	2	海贼王的城寨2层	完成不灭的海贼团 战斗队长出现！后出现，打倒NM敌人珊卓拉和海盗，因为2者都会刷新所以难度比较高，注意控制血量一口气击破
不灭的海贼船长	2	庭院的余香	完成不灭的海贼团 航海士的企图后出现，打倒NM敌人船长·德瑞克
船长的真面目	2	庭院的余香	完成不灭的海贼船长出现，打倒NM敌人死灵火焰龙，注意它的吐息很厉害，保持HP在20000以上
水边的繁殖所	3	在深处摇动的海流水门	打倒HNM敌人皇后·琥珀，实力非常强，注意如果最后一击亲自将其击破的话可以获强力装备
崭新的龙之庭院	3	庭院的余香	打倒强力的HNM敌人刃龙影子拉古鲁，实力极强没有150的等级最好别碰

金利欧吉亚大空洞区全任务

任务名称	任务等级	所在场所	任务内容
燃烧森林者	1	圆环森林	击破15只火焰暴君
巨大花之瞳	1	圆环森林	打倒NM敌人巨型花之眼
背叛者的末路	1	金利欧吉亚阶梯遗迹 3层	完成无法抵达主人身边的骑士后出现，打倒NM敌人背叛梅德多拉
应当奋起的革命骑士团	1	金利欧吉亚阶梯遗迹 2层	打倒NM敌人革新者和圆桌武士，敌人会刷新，必须一口气干掉
无法抵达主人身边的骑士	1	金利欧吉亚阶梯遗迹 1层	完成应当奋起的革命骑士团后出现，打倒NM敌人兰斯洛特
拥有意志的6个宝箱	1	水银回廊	击破6只行走宝箱
渴血的死亡猎犬	1	看守们对卡片产生兴趣的监控设施	击倒所有的追击者和狱卒猎犬
为之一变的嗜好	1	少年遭到监禁的牢房	打倒12只死灵吞食者
虚幻的刽子手	2	能监识灵魂重量的引路	打倒大空洞区域的头目虚空猎杀者，具体可参考虚空主线任务部分
失去控制的正义	2	生体遗传子研究室	打倒NM敌人正义武器
双头的机械化骑士	2	遭压榨者的回廊	打倒NM敌人死亡机器骑士和血腥机器骑士
复活的鲜血虐杀皇帝	2	献祭回廊	打倒NM敌人疯狂大帝
失控看守的破坏指令	2	毒素回廊	打倒NM敌人机器守卫阿尔法和贝达
最强的看守启动	2	毒素回廊	完成失控看守的破坏指令后离开出现，打倒NM敌人机器守卫奥米加
究极的生命体	2	细菌回廊	打倒NM敌人终极基因
刃龙来袭！	3	金利欧吉亚大空洞区 展望上部	打倒HNM强敌刃龙瑞丁，实力非常强，最好有150以上的级别和龙系特效武器再挑战，最后一击结果它可以获得体防具
参见！狗头人冒险王	3	被追迹者抓到的祭场	完成刃龙来袭后出现，打倒HNM强敌狗头人领主·艾克斯贝特

亚雷巴斯特的异界区全任务

任务名称	任务等级	所在场所	任务内容
逃亡的尽头	1	能监识灵魂重量的引路	打倒1只男白化监察，注意它的毒攻击很厉害
侵蚀遗迹之蚁	1	从者跟随王的凯旋之间	打倒15只废墟破坏者，皮坚肉厚很费时间
出阵！战斗雌雄	1	从者跟随王的凯旋之间	完成遗侵蚀遗迹之蚁后立刻触发，打倒废墟破碎者和女武神蚁
被混沌侵蚀的蝎子	1	晚餐的大厅	打倒20只深渊蝎子，皮坚肉厚很费时间，完成一次就行，不建议多刷
从地底出现之剪	1	向成为骑士目标前进的地下通路	打倒18只地底螃蟹
怨念　卷的断头台	1	战犯者们的砍头场	不被任何敌人发现的情况下到达目的地断头台，就在正前方可看见的地方，注意利用周围的NPC吸引敌人的注意
负面情感的终点	1	战犯者们的砍头场	完成从地底出现之剪后立刻触发，打倒NM敌人深沉怨恨，这2个任务难度都极低，建议多刷
灾厄的紫水晶	2	女王的寝室	打倒该区域的头目亚美迪斯塔·皇后，具体可参考虚空主线部分
受圣剑吸引者	2	充满瘴气的圣剑遗迹	打倒NM敌人消沉骑士，等级只有122，算是异界中很好打的任务了

任务名称	任务等级	所在场所	任务内容
在深渊的血盆大口 恶梦之王之颚	2	大笑幽鬼的集会所	打倒NM敌人噩梦啃咬，等级高达137，周围还有133的强力杂兵，建议拉开距离后引到不会刷新杂兵的位置围剿它
满溢混沌之瞳 恶梦之王之眼	2	逃脱后潜伏着的兽人仓库	打倒NM敌人噩梦凝视怪，等级高达133还会使用附带SP下降状态的攻击，另外其闪避很高建议加个必中的状态再进行战斗
恶梦之王的凝视另一对眼眸	2	逃脱后潜伏着的兽人仓库	完成满溢混沌之瞳 恶梦之王之眼后立刻出现，打倒位于地图北面的NM敌人恶梦扫视，等级与恶梦凝视怪相同攻击会附带出血状态
失控看守的破坏指令	2	毒素回廊	打倒NM敌人机器守卫阿尔法和贝达
最强的看守启动	2	毒素回廊	完成失控看守的破坏指令后离开出现，打倒NM敌人机器守卫奥米加
究极的生命体	2	细菌回廊	打倒NM敌人终极基因
刃龙来袭！	3	金利欧吉亚大空洞区 展望上部	打倒HNM强敌刃龙瑞丁，实力非常强最好有150以上的级别和龙系特效武器再挑战，最后一击结果它可以获得体防具
参见！狗头人冒险王	3	被追迹者抓到的祭场	完成刃龙来袭后出现，打倒HNM强敌狗头人领主·艾克斯贝特
猎头的大镰刀	2	战犯者们的砍头场	打倒NM敌人猎头镰刀手，等级129且防御极低，2级任务中比较简单的，建议多刷
恶梦之王的碎片	2	遭遗弃的异界境界	打倒NM敌人噩梦右爪，位于该区域北面的房间，注意它的连击攻击很高
另一对恶梦	2	遭遗弃的异界境界	完成恶梦之王的碎片后立刻出现，打倒NM敌人噩梦左爪，位于该区域南面的房间，难度同和等级相同
混沌恶梦产生的野兽	3	沉睡在黑暗之帐的产卵所	打倒HNM强敌噩梦野兽，能力十分强劲，最后一刀能亲自解决的话可以得到足防具装备
噩梦之王的左腕	3	亚雷巴斯特的黑暗沼泽地带	打倒HNM强敌噩梦猎杀者

虚空实装调查任务



实装调查任务可以说是虚空篇的核心内容，大部分独有的装备，系统和技能都需要完成特定的实装调查任务后解锁，部分任务的解锁条件非常刻薄，推荐可以先完成一些简单和比较重要的，且从攻略虚空篇开始就注意完成，因为不刻意刷的话，打通虚空篇你会发现你连10%的任务都没完成。

虚空实装调查任务快速完成方法的总结

1.爆发攻击XX次系：这个系没有强制要求某种武器的，建议换上二刀流，然后把装备换成对爆发槽回复有加成的，找HP较高的敌人无脑砍杀，爆发槽清空就切换同伴快速回复，剩下的就是时间问题了。

2.准确攻击系：装备盾后找蜜蜂一样的敌人，等它释放技能时（尾巴往前刺的一瞬间）往它身上撞，时机抓得好一般都有两三次MISS（×+方向键→←为踏步回避，×+方向键↓为后踏步回避），另外蜜蜂可以到树海区的“渐渐被侵蚀的幽界之森”完成，这里的蜜蜂等级高达110，可以满足该类型所限制的等级要求。

3.剑技使用次数系：初期技能精准猛击，无冷却无SP要求，找树海区“隐密的武具仓库”2级任务“吞食暗黑之颚”，不要带同伴的情况下等其使用触手攻击时用精准猛击打它，你会看到使用次数在飞速上升。

4.剑技OSS连携系：后期要求进行四五次连携的，除了要保证SP上限足够外（细剑等被动技能可以增加最大SP上限，优先习得），对一般敌人可能很容易打死其中断，可以引个敌人过来，然后用方向键调整锁定目标为远处的敌人，直接连续放剑技，这样就不会因为打死敌人而导致连携中断了。

5.风险控制系：这个系要求都是打到XX敌人或完成任务时风险控制在X以下，有2个方法，第一是刷出实装装备“神剑斩龙者”，这个装备为“突显风险重要性的装备品实装调查”的最后一个调查完成任务，只要刷出后装备上，玩家风险永远低于1，慢慢刷吧；第二为打倒敌

人或完成任务的最后时快速切换队员，此时一定时间风险都会保持1以下，这个阶段完成任务即可，相比较第一种要麻烦一些。另外找比较简单的任务，要完成之前不操作角色让其变成自动攻击状态，风险也会比较低。对敌人造成风险X以上的要求，可以使用刀类的技能中附带风险上升和出血的那种，很轻松就可以让其风险达到5级。

6.自身承载伤害系：装备盾，给自己使用HP治疗以及提高上限的状态，然后到怪物堆里吧，例如供物神殿一开始右边“天才哥布林”这个任务里就有一大堆的敌人可以利用。

7.指定回复系：同自身承载伤害系，装备盾不用加状态，到怪中间让其不停地打吧，HP会慢慢回复并增加完成次数的。

8.回避攻击系：不装备盾开慈悲衣裳，超级装甲到怪堆里，你就会看到一堆MISS不停地跳。

9.能力下降或中毒类：请找“连至巴斯体亚出入口的桥梁”的飞行系敌人，会用各种各样的异常状体，中了一次快速解除再中即可。

10.击倒NM敌人指定次数系：“连至巴斯体亚出入口的桥梁”里的“强袭！漆黑之翼”这个任务，打倒2只狮鹫切换屏幕再返回重来，如此反复。

11.联机击倒HNM敌人次系：开联机状态不停地刷吧，HNM敌人刷新时间很长，顺便还可以为解锁2个相关奖杯做准备。

12.自动攻击和追击系：开增加追击效果的技能，找比较弱的任务敌人让他自己慢慢打。

13.暴击次数XX系：装备增加暴击率的装备和技能，然后二刀流刷，如果是要求背面暴击的，使用仇恨交换并切换同伴顶住，绕到敌人后面二刀流。

高阶玩家适当能力采样

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
高阶玩家适当能力采样	初期自动出现	完成任意一个虚空任务	无	1级以上	0	开放该项目下一层调查任务/获得虚空点数	最简单的调查任务之一，启动后完成任意一个虚空任务即可
爆发攻击的资料集聚	完成高阶玩家适当能力采样	使用爆发技攻击敌人40次以上	无	1级以上	0	开放该项目下一层调查任务/获得虚空点数	在爆发槽没有变空的时候使用普通攻击击中敌人，用二刀流的话速度非常快
风险控制技能的适当性调查	完成爆发攻击的资料集聚	风险槽在3以内的情况下完成任意一个虚空任务	无	1级以上	0	获得虚空点数	这个调查任务可以启动一个直接指定时间或不被敌人发现到达指定地点的虚空任务，不进入战斗完成后必定会达成条件
强大剑技连携大师	完成高阶玩家适当能力采样	与队友发动技能连接1次以上	无	1级以上	0	开放该项目下一层调查任务/获得虚空点数	与队友发动一次剑技连接即可（Skill Chain），进入任务后让队友连续使用剑技很大概率能完成
切换实用性的资料取样	完成强大剑技连携大师	使用切换指令让角色解除硬直状态	无	1级别以上	0	开放该项目下一层调查任务/获得虚空点数	任务中使用一次切换指令即可完成
提升士气与搭档的最佳化	完成切换实用性的资料取样	使用一次GOOD指令称赞同伴	无	1级以上	无	获得虚空点数	战斗中使用↑键称赞一次同伴即可

爆发攻击SYS实装后调查

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
爆发攻击SYS实装后调查	初期即可	使用爆发攻击200次以上	无	1级以上	0	开放该项目下一层调查任务/获得虚空点数	爆发槽还有剩余的情况下攻击200次完成
爆发节制效果调查	完成爆发攻击SYS实装后调查	使用爆发攻击300次以上	爆发攻击力+15%/通常攻击力-15%	1级以上	30	追加新的战斗技能爆发节制，效果为通常攻击力下降，爆发攻击力上升，消耗SP50	参考上一级任务完成要求，要求次数增加而已
开始贩卖影响爆发攻击的装备	完成爆发节制效果调查	使用爆发攻击500次以上	爆发攻击力+10%/命中+15	1级以上	100	第80/83/86/89层的店头出现新的防具可购买，可以提升爆发攻击力	同上
悲惨力量戒指	完成开始贩卖影响爆发攻击的装备	使用爆发攻击800次以上	爆发攻击力+30%	1级以上	500	94层的NM敌人地狱之剑有低概率掉落增加爆发攻击力的装饰品悲惨力量戒指，效果为爆发攻击力上升但命中减少	同上
新技能暗吼猛击的解放	完成悲惨力量戒指	使用爆发攻击300次以上	命中时爆发槽+30/命中-70	2级以上	1000	追加新的二刀流剑技暗吼猛击，效果为攻击命中时爆发槽回复	同上，注意这个任务减少命中很高，能够装备增加命中的装饰品或使用战斗技能提升命中最好

准确攻击系统的实用性调查

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
准确攻击系统的实用性调查	初期即可	使用准确攻击达到250次以上	无	1级以上	0	开放该项目下一层调查任务/获得虚空点数	主要掌握使用快速攻击的节奏，在攻击白光收缩的一瞬间按下，多加练习没什么难点
准确攻击命中提升的调查	完成准确攻击系统的实用性调查	使用准确攻击达到500次以上	无	1级以上	30	系统解放	同上，单纯增加使用次数
妖精王护手	完成准确攻击命中提升的调查	击倒NM或者的HNM敌人30次	准确攻击的命中+20	2级以上	100	81层的NM敌人耀变恶魔低概率（3%）会掉落装饰品妖精王护手，效果为准确攻击的命中率上升	HNM的敌人强度非常高，一般等级都在130以上，推荐在初期找120级左右的NM敌人反复击倒完成

剑技多重连携OSS版本的装载

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
剑技多重连携OSS版本的装载	初期即可	使用任意剑技达1000次以上	无	1级以上	0	开放该项目下一层调查任务/获得虚空点数	无难度但要求数量非常庞大的任务，使用任意武器的剑技都计算次数，有个比较讨好的方法，找等级低的虚空任务然后拼命实用剑技精准猛击（初级自动携带的那个），不要管它的冷却时间狂点就行
由剑技至剑技	完成剑技多重连携OSS版本的装载	使用剑技攻击等级在100以上（包含100）的敌人1000次	无	1级以上	0	可以使用剑技OSS连接，剑技连携的威力上升	参考前置任务的完成方法，但要求敌人等级必须100以上
伤害调整的调查	完成由剑技至剑技	使用剑技OSS2连携击中110级以上的敌人30次	无	1级以上	0	开放该项目下一层调查任务/获得虚空点数	完成上一个任务后才可以使用的技巧，连续释放技能即可，注意敌人要求等级110以上
剑技多重连携OSS的解放	完成伤害调整的调查	使用剑技OSS2连携击中120级以上的敌人100次	无	2级以上	500	解除剑技连携的限定次数，可以进行3连携	同上，注意敌人等级要求为120以上
剑技连携时SP消耗降低10%	完成剑技多重连携OSS版本的装载	成功使用OSS连携进行3连携50次以上	无	1级以上	30	使用剑技连携时SP消耗降低10%	同上，但要求使用3连携，另外没有敌人等级要求，但3连携一般只有NM敌人才耐得住
剑技连携时SP消耗降低20%	完成剑技连携时SP消耗降低10%	成功使用OSS连携进行4连携50次以上	无	2级以上	100	使用剑技连携时消耗的SP减少20%	要求使用4连携，难度很高狂点剑技吧
剑技连携时SP消耗降低30%	完成剑技连携时SP消耗降低20%	成功使用OSS连携进行5连携50次以上	无	3级以上	500	使用剑技连携时消耗的SP减少30%	要求5连携才有效果，多命令同伴使用剑技

战术回路功能的进化调查

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
战术回路功能的进化调查	初期即可	使用Just踏步闪避敌人50次的技能	无	1级以上	0	开放该项目下一层调查任务/获得虚空点数	推荐装备盾后进入供物神殿，触发右边天才哥布林的任务后找小蜜蜂，在小蜜蜂使用闪光的针刺攻击瞬间用左右+×往它的攻击上撞，时机把握得好可以撞出三四次Miss，很快就能完成
侧步追加余波效果	完成战术回路功能的进化调查	使用Just踏步闪避敌人50次的技能	无	1级以上	30	解放系统，成功回避的情况下会追加全身斗气二段效果	与上一个任务完成要求一模一样
黑暗刺客	完成侧步追加余波效果	在敌人背面攻击时触发暴击效果100次	背面暴击+10	1级以上	100	76层的NM敌人拉格涅克低概率掉落手防具黑暗刺客，效果为背面暴击率上升	找弱一点的敌人刷，多利用同伴吸引敌人注意，例如使用交换仇恨值的战斗技能，另外还可以使用战斗技能或道具增加自己的暴击率
音速针破甲者	完成黑暗刺客	在敌人背面攻击时触发暴击效果200次	背面暴击+10/背面攻击力+20/防御力-50%	2级以上	500	98层的NM敌人天蝎座低概率掉落武器音速针破甲者，效果为背面攻击力暴击率上升，防御力减少	同上一个任务，要求次数翻倍
新技能巨量重力的解放	完成音速针破甲者	使用剑技300次	背面攻击力+30%/防御力-50%	2级以上	1000	追加全新的短剑剑技巨量重力，效果为背面攻击力上升但自身防御力下降	使用任意剑技300次即可
后踏步追加余波效果	完成战术回路功能的进化调查	使用Just后踏步闪避敌人的技能50次	无	1级以上	30	解放新的系统，成功的情况下追加斗气和二段效果	注意使用回避的方式和第一个任务不一样，需要用↓+×回避才会计算次数
恶食刀噬人者	完成后踏步追加余波效果	使等级120以上的敌人进入眩晕状态250次	眩晕中攻击力+40%/HP吸收1%	1级以上	100	84层HNM敌人斧枪无头骑士低概率掉落短剑恶食刀噬人者，效果为敌人进入眩晕状态时攻击力上升	使用附带眩晕状态的剑技即可，注意必须是120级以上的敌人才会累积次数，推荐对用树海区的强袭！漆黑之翼这个任务来刷
穿孔传奇的效果调查	完成恶食刀噬人者	使用眩晕攻击300次	眩晕中攻击力+60%/背面暴击率+30%/防御力-50%	2级以上	500	追加新的战斗技能穿孔传奇，效果为牺牲防御力为代价让眩晕攻击和背后攻击获得加成效果	使用300次眩晕剑技即可，可以参考上一个任务
报复剑回答者	完成穿孔传奇的效果调查	对敌人背后攻击成功造成300次暴击	眩晕中攻击力+80%/背面暴击+20%/防御力-50%	3级以上	1000	82层HNM敌人动态布拉斯塔低概率掉落短剑报复剑回答者，效果为背面暴击和眩晕状态下攻击敌人的攻击力上升，但防御力下降	使用附带仇恨值的技能让同伴吸引敌人注意，然后绕道敌人背后暴击

减轻风险的方法调查

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
减轻风险的方法调查	初期即可	在风险槽1以下的情况下打倒等级80以上的敌人30次	无	1级以上	0	开放该项目下一层调查任务/获得虚空点数	控制好自己的风险槽，当敌人濒死时快速切换同伴来降低自身的风险槽，注意切换时一定时间内风险槽会锁定在1以下，直接放剑技灭敌可快速增加完成个数，另外自动攻击也可以让风险槽处于很低的水平
削减踏步回避的风险上升	完成减轻风险的方法调查	使用Just踏步回避敌人的技能100次以上	无	1级以上	30	回避成功时风险槽下降率上升	找一个等级低会技能的NM敌人慢慢躲吧
觉醒水晶	完成削减踏步回避的风险上升	在风险槽很低的情况下完成10个任务	风险槽-5/爆发回复量-2	1级以上	100	81层的商店追加新商品	找消灭指定敌人就能完成的虚空任务，在打死最后一个敌人时切换同伴让同伴打死敌人即可
完整未来的效果调查	完成削减踏步回避的风险上升	风险槽回复速度上升的情况下达到NM敌人10次	不是敌人目标时风险槽回复速度3倍	1级以上	100	追击新的战斗技能完整未来，一定时间内风险槽回复速度大幅上升	这个任务有个简单完成的办法，将NM敌人打到只需要1次剑技就能死的情况下，使用增加仇恨的技能再将其打死就行
七脚免护身符	完成完整未来的效果调查	击破NM敌人20次以上	不是敌人目标时风险槽回复速度1.5倍/命中-15%	2级以上	500	91层NM敌人阿涅摩伊皇后低概率掉落装饰品七脚免护身符，效果为风险槽回复上升但命中减少	无难度，找级别较低的NM敌人即可
新技能屠杀撕裂者的解放	完成完整未来的效果调查	使用剑技300次	不是敌人目标时风险槽回复速度1.5倍/命中-25%	2级以上	1000	住家新的曲刀剑技屠杀撕裂者的解放，效果为使用时降低自身的风险槽	使用300次任意剑技即可

支付代价获得强大效果

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
支付代价获得强大效果	初期即可	完成虚空任务10次	出血400/攻击力+30%	1级以上	0	开放该项目下一层调查任务/获得虚空点数	完成任意虚空任务10次即可
牺牲爱好者的效果调查	完成支付代价获得强大效果	击破等级110以上的敌人300次	出血600/攻击力+50%	1级以上	30	获得新的战斗技能牺牲爱好者，效果为以进入强力的出血状态为代价让自己的攻击力大幅上升	找后期等级110以上的敌人，消灭300名即可
魔神剑死亡使者	完成牺牲爱好者的效果调查	击破NM敌人10次	出血800/攻击力+20%/HP吸收	1级以上	100	81层NM敌人落下树低概率掉落武器魔神剑死亡使者，效果为自动进入出血状态但攻击力上升，并吸取能量	找初期的NM敌人轻松完成
戏曲手袋	完成支付代价获得强大效果	对NM敌人累积造成300000点伤害	HPMAX值-35%	1级以上	30	78层HNM敌人恶魔骑士低概率掉落手防具戏曲手袋，效果为最大HP值减少但命中上升	找NM敌人后放几个奥义或剑技轻松搞定
妖刃魂转	完成戏曲手袋	使用剑技500次以上	SPMAX值-100/SP吸收	1级以上	100	80层NM敌人黑暗低概率掉落曲刀妖刃魂转，效果为最大SP减少但攻击时会回复SP	无难度
灾祸剑拆毁命运	完成妖刃魂转	击破NM敌人15次以上	治疗-3%/攻击力+50%	2级以上	500	93层的NM敌人元素枪兵低概率掉落曲刀灾祸剑拆毁命运，效果为一定时间内同伴的HP减少但攻击力上升	同上
食死刀艾培达姆	完成灾祸剑拆毁命运	击破头目或HNM敌人15次以上	HPMAX-80%/攻击力+100%/HP吸收	3级以上	1000	99层的HNM敌人骷髅脑低概率掉落曲刀食死刀艾培达姆，效果为最大HP减少但攻击力上升	找初期的头目反复打倒15次最省事

攻击速度与出手数的适当值调查

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
攻击速度与出手数的适当值调查	初期即可	追击效果成功发动300次	无	1级以上	0	开放该项目下一层调查任务/获得虚空点数	发动追击效果可以用细剑，然后给自己释放附带追击效果的战斗技能，让角色自动攻击结束后再跳出白色的追击伤害数字就算达成要求，累积300次即可
光谱标记的效果调查	完成攻击速度与出手数的适当值调查	自动攻击形成追击累积造成伤害100000以上	追击+6/命中-15	1级以上	30	追加新的战斗技能光谱标记，效果为以命中大幅下降为代价获得大幅的连击效果	方法同上，伤害是累积的，可以用基础攻击力很高的武器加快完成速度
千刃剑杀戮之刺	完成光谱标记的效果调查	累积伤害达到600000	追击+20	1级以上	100	84层的NM敌人蚁公主低概率掉落细剑千刃剑杀戮之刺，效果为追击回数大幅上升	同上，不需要追击造成的伤害，换攻击力高的武器直接上奥义
闪光剑消灭之剑	完成千刃剑杀戮之刺	使用精准猛击（初期技能）眩晕NM敌人150次	追击+3%/技能发动速度-50%	2级以上	500	93层的NM敌人猩红鸟啄低概率掉落细剑闪光剑消灭之剑，效果为追击回数上升，命中减少，技能发动硬质时间缩短	技能精准猛击就是初期的眩晕技，注意打中敌人要生效才算，找比较弱对该技能没抵抗的敌人较好
新技女武神骑士的解放	完成闪光剑消灭之剑	使用剑技300次	追击+5/攻击间隔-30%/技能发动速度-30%/技能硬直时间-30%	2级以上	1000	追加新的细剑剑技女武神骑士的解放，效果为高速化的多重多次攻击	无难度，使用任意武器剑技都可

速度差异造成的战力比较之实地调查

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
速度差异造成的战力比较之实地调查	初期即可	对等级80以上的敌人使用附加减少攻击速度效果的技能	无	1级以上	0	开放该项目下一层调查任务/获得虚空点数	细剑中有附带该效果的剑技，注意成功附加后只有等效果消失再次使用才会累积次数，所以对杂兵使用的话一名杂兵用一次即可
延迟勇敢的效果调查	完成速度差异造成的战力比较之实地调查	对等级90以上的敌人在风险槽5以上的状态下将其打倒50次	无	1级以上	30	追加新的战斗技能延迟勇敢，效果为让对方进入风险崩坏状态，但自身风险槽也会上升到5级	建议使用附带出血状态的太刀剑技，能较大概率让敌人的风险槽上升，注意必须在5以上才算
斯雷普尼尔护腿	完成延迟勇敢的效果调查	回避等级110以上的敌人攻击300次	爆发槽回复量+/移动速度+10%/防御力-20%	1级以上	100	82层的NM敌人高位强盗低概率掉落足防具斯雷普尼尔护腿，效果为爆发槽回复量上升，移动速度上升但防御力减少	找110级以上的敌人，加个仇恨值再努力回避
音速戒指	完成斯雷普尼尔护腿	对120级以上的敌人使用爆发攻击1000次	爆发槽回复量+/双重攻击/技能的硬直+50%	1级以上	500	90层的NM敌人恶魔剪刀手低概率掉落装饰品音速戒指，效果为爆发槽回复量上升，攻击次数上升以及技能硬质时间延长	找120级以上的敌人猛用爆发攻击即可
圣赫米斯特丁	完成音速戒指	击倒等级130以上的NM敌人20次以上	爆发槽回复量+/追击+5/技能发动时间延长但硬直缩短	1级以上	1000	97层的HNM敌人杀戮之口低概率掉落细剑圣赫米斯特丁，效果为爆发槽回复量上升、追击上升，技能发动时间延长且硬质缩短	难度比较高，要求130级以上，等级不够建议后期升级再来完成

武器损伤值的上限解放调查

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
武器损伤值的上限解放调查	初期即可	累积造成500000的伤害	无	1级以上	0	开放该项目下一层调查任务/获得虚空点数	无难度，接受任务后直接用剑技猛轰敌人很快就能完成
追加贩卖影响D值的装备品	完成武器损伤值的上限解放调查	自动攻击1000次以上	双重攻击/攻击间隔-50%/命中+50/攻击力0	1级以上	30	82层的商店追加贩卖品	找等级低的敌人让角色自动攻击吧，简单但耗时长的任务
血腥从者的效果调查	完成追加贩卖影响D值的装备品	累积造成伤害1000000以上	HP减少2%D值+/出血1800	1级以上	100	追加新的战斗技能血腥从者，效果为以进入出血状态为代价，以减少的HP值来换算为D值	参考武器损伤值的上限解放调查完成方法
邪刃恶魔战斧	完成血腥从者的效果调查	打倒NM敌人20次以上	HP减少2%D值+	2级以上	500	86层HNM敌人死亡蘑菇低概率掉落两手斧邪刃恶魔战斧，效果为HP减少但攻击力上升	找等级低的NM敌人完成
新技能虚空灾难的解放	完成邪刃邪刃恶魔战斧	使用剑技300次以上	HP减少2%D值+/出血1800	2级以上	1000	追加新的两手斧剑技虚空灾难，效果为HP上升且根据自身HP比例增加伤害，但自身进入出血状态	任意武器剑技300次即可

攻防比重偏于攻击的调整策略

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
攻防比重偏于攻击的调整策略	初期即可	自身累积受到300000点伤害	无	1级以上	0	开放该项目下一层调查任务/获得虚空点数	找个攻击较高但攻击很慢的敌人，或者初期神殿成堆的哥布林，持续挨打并回复HP
恶化防御的效果调查	完成攻防比重偏于攻击的调整策略	自身累积受到500000点伤害	防御力-50%/攻击力30%/敌人防御力-50%	1级以上	30	追加新的战斗技能恶化防御，效果为目标的防御力下降，自身的防御力变换为攻击力	参考上一个任务
粉碎斧骸骨旋风	完成恶化防御的效果调查	使用自动攻击对等级120以上的敌人累积造成伤害800000	攻击力+50%/防御力-50%	1级以上	100	85层NM敌人翡翠龙低概率掉落两手斧粉碎斧骸骨旋风，效果为攻击力上升但防御力减少	找级别低的敌人用攻击力较高的武器慢慢磨
绯红臂铠	完成粉碎斧骸骨旋风	对等级130以上的敌人造成累计伤害1000000以上	防御无视效果/防御力-50%/敌对心+30%	1级以上	500	88层NM敌人暴食花低概率掉落手防具绯红臂铠，效果为防御力减少但无视敌人的防御力，同时仇恨值上升	对玩家等级要求较高，必须是130级以上才会生效，建议后期等级130以上再完成
魔战斧处刑者	完成绯红臂铠	对等级140以上的敌人造成累计伤害1200000以上	防御无视效果/防御0/HP减少2%D值+/敌对心+50%	1级以上	1000	94层HNM敌人圣柜骑士低概率掉落两手斧魔战斧魔战斧处刑者，效果为防御无视但防御力减少，HP减少增加攻击同时仇恨值上升	同上，建议140以上再完成

施行防御效果极大化

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
施行防御效果极大化	初期即可	完成虚空任务15次	防御力+20%/损伤减轻+10%/命中-20	1级以上	0	开放该项目下一层调查任务/获得虚空点数	找刷新较快的初期虚空任务
怨蛇神臂铠	完成施行防御效果极大化	成功挡格敌人的攻击20次	防御力+20%/SPMAX值-100	1级以上	30	76层HNM敌人病态骑士低概率掉落手防具怨蛇神臂铠，效果为最大SP减少但防御力上升	找攻击比较频繁的初期敌人，挡住攻击20次即可
冥府之不死盾	完成怨蛇神臂铠	使用自动攻击对敌人累积造成伤害500000	防御力+15%/SPMAX值-100/HP吸收效果	1级以上	100	96层的NM敌人血腥黄蜂低概率掉落装备冥府之不死盾，效果为防御力上升但最大SP减少	找初期任务敌人放追击效果慢慢挂吧
神圣深夜的效果调查	完成施行防御效果极大化	自身累积受到800000伤害	伤害轻减+50/爆发槽最大值-500	1级以上	30	追加新的战斗技能神圣深夜，效果为装备盾的情况下以封印爆发槽为代价让全员获得伤害大幅减轻效果	参考前置任务
战神盔甲	完成神圣深夜的效果调查	受到敌人的暴击100次以上	伤害轻减+20%/爆发槽回复量-2	1级以上	100	79层敌人武装蜥蜴人低概率掉落体防具战神盔甲，效果为物理耐性上升但爆发槽回复量减少	可以对自己使用特殊的战斗技能让敌人的暴击上升，找不是太强的敌人挂机以防不测
埃奎斯神盾	完成战神盔甲	风险槽在1以下时完成30个任务	风险槽-2/爆发槽最大值-250	2级以上	500	90层的NM敌人无坚不摧低概率掉落装备埃奎斯神盾，效果为风险槽减少但爆发槽最大值下降	完成任务的瞬间切换同伴来保持风险槽处于1以下
新技能残杀同盟的解放	完成埃奎斯神盾	使用剑技300次以上	攻击力+25%/伤害轻减+50%/爆发槽和最大SP值减少	2级以上	1000	追加新的片手剑剑技残杀同盟，效果为爆发槽和SP减少但攻击上升，且仇恨值下降	任务武器剑技300次

突显风险重要性的装备品实装调查

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
突显风险重要性的装备品实装调查	初期即可	风险槽在1以下回避敌人的攻击100次	无	1级以上	0	开放该项目下一层调查任务/获得虚空点数	方法可以参考战术回路功能的进化调查，只不过要求回避的时候风险在1以下，成功回避风险一般都极低
爆发守护的效果调查	完成突显风险重要性的装备品实装调查	对110级以上的敌人成功使用反射攻击250次	反弹伤害5倍/防御力+50%/爆发槽最大值-500	1级以上	30	追加新的战斗技能爆发守护，效果为装备盾的状态下以牺牲爆发槽为代价获得超反射状态	装备盾使用对应的技能反弹敌人的伤害即可

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
妖精剑提索纳	完成爆发守护的效果调查	打倒等级120以上的敌人300次	风险槽-3/攻击力-100%	1级以上	100	83层NM敌人进化胡蜂低概率掉落片手剑妖精剑提索纳，效果为风险槽减少、攻击力-100但获得高速剑效果	推荐120级以上完成
黄金剑奥特克莱尔	完成妖精剑提索纳	对等级130以上的敌人使用爆发攻击400次	伤害轻减+20%/防御力+20%/爆发槽回复量-3	2级以上	500	92层NM敌人风之王低概率掉落片手剑黄金剑奥特克莱尔，效果为物理耐性上升、防御力上升但爆发槽回复量减少	要求难度不高但推荐130级再完成
神剑斩龙者	完成黄金剑黄金剑奥特克莱尔	击破头目或HNM敌人15次	风险槽-5/爆发槽最大值-250/对龙特殊攻击力上升	3级以上	1000	85层HNM敌人堕落野兽低概率掉落片手剑神剑斩龙者，效果为风险槽减少、爆发槽最大值减少但对龙系敌人特效	HNM系敌人，各个区域150以上，另外这个任务给的装备对风险槽有很强的抑制作用，可以用来完成对风险槽有要求的任务

SP运用的调查

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
SP运用的调查	初期即可	发挥500次吸收SP的效果	SP吸收+1	1级以上	0	开放该项目下一层调查任务/获得虚空点数	直接攻击即可，该任务会付与玩家自动吸收SP的能力
皇碧勾玉	完成SP运用的调查	对等级110级以上的敌人吸收SP达到1000次	SP吸收+1/爆发槽回复量-1	1级以上	30	76层NM敌人绯红回旋者低概率掉落装饰品皇碧勾玉，效果为附带SP吸收效果但爆发槽回复量减少	同上
神酒之杯	完成皇碧勾玉	对等级110级以上的敌人使用爆发攻击500次	SP治疗+10/爆发槽回复量-3	1级以上	100	84层的商店追加新商品	找110级敌人猛攻即可
新技晓零的解放	完成神酒之杯	使用剑技300次以上	SP吸收+10/爆发槽回复量-2	2级以上	500	追加新的刀剑技晓零，效果为攻击命中时SP回复，但爆发槽回复延迟	使用任意剑技300次完成
明镜止水的效果调查	完成新技晓零の解放	使用剑技连携达到100次以上	SP治疗+20/爆发槽最大值-500/爆发槽回复量-3	2级以上	1000	追加新战斗技能明镜止水，效果为爆发槽一定时间内为0但获得超强的SP徐徐回复效果	控制同伴释放剑技再进行连携，即使2连也算在内

SP的攻击性运用

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
SP的攻击性运用	初期即可	打倒110级以上的NM和HNM敌人30只以上	根据SP残余量增加攻击力/SP最大值-200	1级以上	0	开放该项目下一层调查任务/获得虚空点数	等级在110以上轻松完成
阴焰瞬火的效果调查	完成SP的攻击性运用	对等级110以上的敌人使用剑技300次	出血1000/风险值+3/SP最大值+300	1级以上	30	追加心的战斗技能阴焰瞬火，效果为SP最大值提升300	参考同类任务
邪刀鬼切丸	完成阴焰瞬火的效果调查	对等级120以上的敌人使用爆发攻击5000次	SP最大值-300/爆发槽回复量+1/攻击力+80	1级以上	100	80层HNM敌人蚂蚁骑士低概率掉落刀系武器邪刀鬼切丸，效果为最大SP值-300但爆发槽回复量上升，攻击力增加80%	要求次数很恶心，等级130以上再找120血厚的敌人狂按攻击键吧
妖刀正宗	完成邪刀鬼切丸	对130级以上的敌人造成累积伤害1000000以上	爆发槽最大值-500/出血500/将SP自动变换为攻击力	2级以上	500	89层NM敌人耀变盔甲低概率掉落刀系武器妖刀正宗，效果为根据SP持有量增加攻击力，但附带出血效果且爆发槽最大值-500	比上一个任务快速多了，但130级以上再来完成才会比较简单
神刀天野群云	完成妖刀正宗	无论任何方法回避敌人的攻击累积200次	根据SP的残余量增加攻击力/闪避时回复SP	3级以上	1000	95层HNM敌人凶猛野兽低概率掉落刀系武器神刀天野群云，效果为根据SP量增加对应的攻击力，同时回避时SP+20	相当简单的任务，找低等级高频率攻击敌人不断回避完成

获得加护技法的开发

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
获得加护技法的开发	初期即可	对80级以上的敌人使用盾防御100次	无	1级以上	0	开放该项目下一层调查任务/获得虚空点数	装备盾后找个80级以上的蜜蜂敌人慢慢等吧，会自动防御累积的
泰萨利亚之粉	完成获得加护技法的开发	使用特殊回复技巧回复HP500次	HP治疗+500/攻击力-50%	1级以上	30	85层商店追加新商品	找个攻击低的敌人慢慢挨打等HP自动回复
活力药水	完成泰萨利亚之粉	使用特殊回复技巧回复HP500次	HP最大值+50%/HP治疗+300/攻击力-50%	1级以上	100	97层商店追加新商品	同上，要求次数增加而已
阿斯克勒庇俄斯权杖	完成获得加护技法的开发	使用特殊回复技巧回复HP1000次	回复效果上升+30/防御力-20%	2级以上	30	77层NM敌人哥布林队长低概率掉落片手棍阿斯克勒庇俄斯权杖，效果为追加HP回复效果但防御力减少	刷次数的方法与前两个任务类似
新技心跳阻断者的解放	完成阿斯克勒庇俄斯权杖	使用剑技300次以上	PT的HP治疗+300/攻击速度-30%/防御力-100%	2级以上	100	追加新的片手棍剑技心跳阻断者，效果为攻击时附带HP回复效果、攻击间隔缩短加防御下降	任意武器剑技300次完成
闪耀虚空的效果调查	完成获得加护技法的开发	对100级以上的敌人自动回避其攻击100次以上	爆发槽最大值-500/分身12个/防御力-80%	1级以上	30	追加新的战斗技能闪耀虚空，效果为以牺牲防御力和爆发槽为代价出现自身12个分身抵挡攻击	等级120以上完成起来较轻松，可以使用增加回避率的技能，例如慈悲衣裳
轮回之衔尾蛇	完成闪耀虚空的效果调查	累计自身受到伤害500000以上	一定时间自动附加防护罩效果/爆发槽回复量-2	1级以上	100	79层HNM敌人跳舞牡丹低概率掉落片手棍轮回之衔尾蛇，效果为一定时间内自动追加防护罩且爆发槽回复量减少	高等级下找低级敌人可以挂机慢慢刷伤害

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
女帝之庇护	完成轮回之响尾蛇	被120级以上的敌人毒攻击40次	状态分身/治愈+100	2级以上	500	92层的HNM敌人蜥蜴人水夫低概率掉落体防具女帝之庇护，效果为对异常状态产生分身+HP治愈效果	找后期等级有120以上的蜜蜂型敌人，很大概率附带毒效果
星槌艾琉希翁	完成女帝之庇护	使用特殊回复效果回复HP3000次	状态分身/技能中断无效+蓄力-30%/回复+20%	3级以上	88	层的HNM敌人光蚊破坏者低概率掉落片手棍星槌翁，效果为附带异常状态分身、超装甲（钢体效果）、技能发动时间缩短和HP回复上升效果	参考初级任务，要求回复次数大幅上升

填补面对强敌时敌我双方的差距

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
填补面对强敌时敌我双方的差距	初期即可	对等级80以上的敌人造成能力值下降状态15次	无	1级以上	0	开放该项目下一层调查任务/获得虚空点数	使用附带能力下降的剑技即可，所有状态的能力下降都算在内
魔女之滴	完成填补面对强敌时敌我双方的差距	对等级85以上的敌人造成暗黑状态20次	状态命中+1/命中-30%	1级以上	30	77层的HNM敌人音速飞龙低概率掉落装饰品魔女之滴，效果为异常状态的命中率上升，普通命中减少	使用附带暗黑状态的剑技即可
魔枪穿刺之棘	完成魔女之滴	对等级90以上的敌人造成能力值下降状态25次	状态命中+1/SP最大值-50%/必中	1级以上	100	83层的NM敌人低概率掉落武器魔枪穿刺之棘，效果为异常状态命中上升，同时附带必中效果，但SP最大值下降	参照第一个任务
诅咒游戏的效果调查	完成魔枪穿刺之棘	对100级以上的敌人造成出血效果75次	无	2级以上	500	追加新的战斗技能诅咒游戏，效果为大幅提升目标的异常状态等级	使用附带出血效果的剑技即可，但注意必须命中才算
新技审判之钻的解放	完成诅咒游戏的效果调查	使用剑技达300次以上	无	2级以上	1000	追加新的枪系剑技审判之钻，效果为攻击附带攻击力下降效果，异常状态命中率上升	任意任意剑技300次完成
王红石之腰巾	完成魔枪穿刺之棘	受到敌人能力下降效果的攻击40次以上	状态命中+1/攻击力-10%	1级以上	500	97层NM敌人阿波罗骑士低概率掉落装饰品王红石之腰巾，效果为异常状态命中率上升，但攻击力减少	找植物型的敌人，会有概率使用能力下降的技能，挨40次完成
隐者披肩	完成魔枪穿刺之棘	受到敌人出血效果的攻击40次以上	状态命中+1/防御力-10%	1级以上	500	87层敌人HNM敌人低概率掉落装饰品隐者披肩，效果为异常状态命中率上升，但防御力下降	找NM型敌人，很多110以上的NM敌人都会使用附带出血效果的攻击
停滞邪眼	完成魔枪穿刺之棘	受到敌人毒效果的攻击40次以上	状态命中+1/爆发槽最大值-500	1级以上	500	89层HNM敌人低概率掉落装饰品追击大王花，效果为异常状态命中率上升但爆发槽最大值减少	最简单的任务，找蜜蜂型的敌人挨打很快就能完成
圣枪伦戈米尼亚德	完成魔枪穿刺之棘	对120级以上的敌人造成能力值下降的状态120次以上	状态命中+2/HP治疗+100/防御-20%/攻击速度+20%	2级以上	500	91层HNM敌人混沌灯笼低概率掉落武器圣枪伦戈米尼亚德，效果为异常状态命中上升、HP徐徐回复、攻击速度上升但防御力减少	参照前置任务，注意要120以上的敌人，等级高一点完成起来比较轻松
神枪刚尼尔	完成圣枪伦戈米尼亚德	对140级以上的敌人造成伤害累积2000000以上	异常状态命中+3/SP治疗+3/SP攻击力/防御力-20%	3级以上	1000	98层的HNM敌人完美守卫低概率掉落神枪刚尼尔，效果为异常状态命中上升，附带SP徐徐回复以及根据SP增加攻击力的效果，但防御力下降	对目标敌人要求的等级比较高，最好有140级以上再完成

回避系强化

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
回避系强化	初期即可	对100级以上的敌人使用自动回避100次以上	无	1级以上	0	开放该项目下一层调查任务/获得虚空点数	找100级的初期敌人使用自动回避率增加的技能即可，推荐树海区的渐渐被侵蚀的幽界之森，这里的蜜蜂系敌人等级高于100
新技能终疾复仇者解放	完成回避系强化	使用剑技300次以上	HP吸收/伤害反射/HP最大值-50%	1级以上	30	追加新的两手剑剑技终疾复仇者，效果为附带反弹伤害效果	使用任意剑技300次完成
魔鬼内幕的效果调查	完成新技能终疾复仇者解放	对110级以上的敌人使用反击成功300次	回避率+50%/反击率+30%/命中-100%	1级以上	100	追加新的战斗技能魔鬼内幕，效果为一瞬间获得极高的回避力和反击率，但命中率下降	能使用增加反击率的技能最好，不过任务本身就给玩家附带了极高的反击率
绯红风衣	完成魔鬼内幕的效果调查	通过回避发动SP回复效果300次	回避的情况下回复SP/防御力-30%	2级以上	500	86层的NM敌人死灵法师低概率掉落体防具绯红风衣，效果为回避时SP回复，但防御力减少	找等级低但攻击频率高的敌人完成，可参考回避相关的任务完成方法
暗影护腿	完成绯红风衣	使用Just后踏步闪避敌人的技能1000次以上	CT率+10%/回避率+10%/速度移动提升-5%	2级以上	1000	99层NM敌人巨虱低概率掉落足防具暗影护腿，效果为暴击率、回避率上升，但移动速度减少	这个任务比较困难，要使用Just后踏步闪避才会计算，依旧找等级低但攻击频率高的敌人例如小蜜蜂

强化功能的调查

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
强化功能的调查	初期即可	使用自己攻击速度上升的战斗技能25次以上	无	1级以上	0	开放该项目下一层调查任务/获得虚空点数	使用对应的战斗技能即可，但技能冷却时间太长，完成这个初期任务都要2小时左右
效果推进的效果调查	完成强化功能的调查	使用仇恨值转移的技能75次	技能效果时间延长/SP治疗-5	1级以上	30	追加新的战斗技能效果推进，效果为消耗更多的SP使技能的有效时间更长	使用转移仇恨值的战斗技能75次即可
圣剑迪兰达尔	完成效果推进的效果调查	受到120级以上的吐息攻击300次	吐息无效/CT无效/防御力提升+20%	1级以上	100	87层的NM敌人暗夜跟踪者低概率掉落武器圣剑迪兰达尔，效果为吐息和暴击无效且防御力上升	找120级以上的龙系敌人，注意等级最好在120以上再挑战
堕天无悔湖光	完成圣剑迪兰达尔	对敌人130以上的敌人造成暴击666次	技能重新施展/攻击间隔/命中-50%	2级以上	500	95层NM敌人盖亚破坏者低概率掉落武器堕天无悔湖光，效果为技能发动时间缩短、攻击间隔缩短且命中减少	目标等级较高，依旧是130以上再完成较高
魔剑格拉墨	完成堕天无悔湖光	对敌人140以上的敌人造成暴击1000次	必中/CT+20%/防御力-100%	3级以上	1000	96层的HNM敌人永恒龙低概率掉落武器魔剑格拉墨，效果为必中加暴击率上升，但防御力减少	同上，等级在140以上再考虑完成

奖杯攻略

奖杯总数	54	铜杯	44	银杯	7	金杯	2	白金	1

白金难度	7/10
白金所需时间	100小时以上
在线奖杯	0
最少通关次数	2（阶层篇）+1（虚空篇）
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无



白金路线

虽然白金所需时间在100小时以上，但除了规定游戏指定时间才能获得的奖杯外，实际上获得其它所有奖杯的时间大概在70小时左右。完成白金奖杯的难度主要体现在单机的实装调查任务完成度，以及联机模式下的奖杯2个方面，2个篇章通关就能拿到的奖杯大概在50%左右，需要特别注意的是在阶层篇通关相关的2个奖杯封测玩家和决不让任何人死，比较容易错过。前者要求所有阶层的头目最后一刀都必须由玩家完成并拿到奖励，后者则必须保证包括NPC一人都不死通关才能获得，每次打完一个阶层的头目结算是注意看一下，死亡人数在0并且下方有获得奖励装备信息后再继续，否则直接关闭游戏重来。前者通关后还可以随意挑战，后者就很麻烦了，一旦错过需要浪费大量时间再刷出来。在玩家开始攻略虚空篇时就注意完成实装调查任务，奖杯高阶封测玩家测要求完成的数量在85%以上，没有捷径十分耗时的奖杯之一。其他剩下例如主角等级，全角色攻略的奖杯就单纯的磨时间罢了，没什么难度两个联机所关联奖杯中，偶尔组队也不坏不要求通信20小时以上，实测并不需要和好友联机，只要开启联机模式即可计算。难点实际在于最后的金杯，该奖杯要求在联机模式下击破100只HNM级怪物，相信玩过虚空的玩家都知道HNM敌人的强度，这个奖杯没什么捷径，通常状态下进入虚空区就开联机模式吧，HNM敌人每个区域有2个，需要区域等级3级以上才会出现，打倒第一个第二个必定出现，耗时极长的奖杯。

获得所有奖杯（白金）
取得条件：取得其它所有奖杯

封弊者（铜杯）
取得条件：完成游戏中的第一场强制教学战

击败“阴森凝视怪”（铜杯）
取得条件：阶层篇中打倒76层的头目

击败“结晶之爪”（铜杯）
取得条件：阶层篇中打倒77层的头目

击败“疯狂牛头怪”（铜杯）
取得条件：阶层篇中打倒78层的头目

击败“三头风暴”（铜杯）
取得条件：阶层篇中打倒79层的头目

击败“罪恶镰刀”（铜杯）
取得条件：阶层篇中打倒80层的头目

击败“暗黑骑士”（铜杯）
取得条件：阶层篇中打倒81层的头目

击败“伟大遗产”（铜杯）
取得条件：阶层篇中打倒82层的头目

击败“狂怒牛头怪”（铜杯）
取得条件：阶层篇中打倒83层的头目

击败“蚁后”（铜杯）
取得条件：阶层篇中打倒84层的头目

击败“三头漩涡”（铜杯）
取得条件：阶层篇中打倒85层的头目

击败“骷髅人国王”（铜杯）
取得条件：阶层篇中打倒86层的头目

击败“食光者”（铜杯）
取得条件：阶层篇中打倒87层的头目

击败“反抗之眼”（铜杯）
取得条件：阶层篇中打倒88层的头目

击败“杀戮之牙”（铜杯）
取得条件：阶层篇中打倒89层的头目

击败“刀刃支配者”（铜杯）
取得条件：阶层篇中打倒90层的头目

击败“绝对凝视怪”（铜杯）
取得条件：阶层篇中打倒91层的头目

击败“混沌龙”（铜杯）
取得条件：阶层篇中打倒92层的头目

击败“岩浆爬行者”（铜杯）
取得条件：阶层篇中打倒93层的头目

击败“燃烧骑士”（铜杯）
取得条件：阶层篇中打倒94层的头目

击败“屠杀之眼”（铜杯）
取得条件：阶层篇中打倒95层的头目

击败“屠杀之牙”（铜杯）
取得条件：阶层篇中打倒96层的头目

击败“死亡大师”（铜杯）
取得条件：阶层篇中打倒97层的头目

击败“皇帝龙”（铜杯）
取得条件：阶层篇中打倒98层的头目

地狱的支配者们（铜杯）
取得条件：阶层篇中打倒99层的头目

恭喜你桐人（铜杯）
取得条件：阶层篇中打倒100层的最终头目

封测玩家（银杯）
取得条件：获得所有头目奖励物品

奖杯说明：这个奖杯只限阶层攻略中，每一层的头目死亡前最后一刀由主角补刀即可，成功后在结算时画面下方会出现奖励物品的信息，如果没有的话表示被NPC或同伴抢了，直接在结算画面中关闭游戏再重开即可，注意如果直接跳过结算画面的话游戏会自动保存。



绝不让任何人死
银杯

取得条件：攻略组无任何人死亡通关

奖杯说明：这个奖杯的重点依旧在阶层篇的头目战中，需要玩家保证头目战时没有任何NPC死亡的情况下通关才能拿到，一般来说玩家不是故意打酱油都不会错过，当然为了以防万一，在打死头目的结算画面也可以看到伤亡情况，有人死亡的话直接退出重来，一旦错过的话需要通关后再打一次才能获得了。

绝剑
金杯

取得条件：打倒有纪

奖杯说明：打倒隐藏角色有纪，这个角色出现的条件是先打通100层的阶层篇并看到END，然后再通关虚空篇看到END之前，会出现选项"有奇怪的地方，要调查吗？"此时选择"要"就会与有纪开始战斗。有纪会使用剑技，等级在150，能力非常强，由于是1对1的战斗，无法召唤同伴挡枪来降低风险，且HP下降到一半就算输。推荐使用技能慈悲衣裳，超级装甲等来回避她的大部分物理攻击，然后再伺机回复并进行反击，能打通两个篇章的水平也能打赢她了，将其击破后就能解开这个奖杯。接下来看完END后再次进入游戏她会出现在"大索菲亚"，玩家可以与其对话邀请她组队。

击败树海区头目
铜杯

取得条件：打倒虚空篇树海区域的头目

击败浮游岩块区头目
铜杯

取得条件：打倒虚空篇浮游遗迹区域的头目

击败海湾区头目
铜杯

取得条件：打倒虚空篇海湾区域的头目

击败大空洞区头目
铜杯

取得条件：打倒虚空篇大空洞区域的头目

击败异界区头目
铜杯

取得条件：打倒虚空篇异界区域的头目

击败管理区头目
铜杯

取得条件：打倒虚空篇管理区的头目

Wow…
铜杯

取得条件：打倒PoH

奖杯说明：这个头目虽然不是虚空篇区域的头目，但实际上也是必打的，就在大空洞区域夺回菲莉亚的剧情中，打倒他就能获得。

影子
铜杯

取得条件：打倒虚空桐人

奖杯说明：管理区最终头目战后的自己的分身，也是必打的头目。

QA完了
银杯

取得条件：完成一定数量的虚空任务

奖杯说明：注意是虚空任务，要求数量占总体虚空任务数量的80%以上，不需要不同等级的每个区域任务都完成一次，一般来说每个区域的虚空任务都达到3级以上就能获得，如果此时获得可以先去完成HNM相关的奖杯，做完肯定跑了。

高阶测试玩家
银杯

取得条件：虚空实装调查任务完成一定次数以上

奖杯说明：实测所要求的完成数量占85%以上，虚空实装调查任务一共有114个，完成需要100个，非常艰难且没有捷径的奖杯，非常耗时间。

莉兹贝特武器店就拜托你了！
铜杯

取得条件：强化武器成功次数在200次以上

奖杯说明：注意必须强化成功的情况下才算，失败是不行的，可以找一些不常用的强化矿石和垃圾武器专门只强化第一次，成功概率在90%以上，二周目可以累积强化次数。

闪光
铜杯

取得条件：亚丝娜的友好度达到MAX上限

奖杯说明：注意是友好度而不是心情值，增加友好度的方法主要有赠送礼物、交谈等几种，由于是累积型的不会一下子增加得很快，平时多执行以下几种方式来逐步累积，所有角色的友好度MAX奖杯都可通过以下方式达成，推荐主要还是以对话方式来提升，幅度很大难度很小。

1.与同伴组队后进行黄色的友情交谈，成功提升气分等级时友好度也会有提升。

2.战斗中对同伴发出指令，例如回复或防御等，另外同伴要求连携时成功进行配合也会提升。

3.战斗中按方向键↑夸奖同伴。

4.在工会的商店街，喷水池等地方购买食物（注意不是商品，是直接付钱的食物，对话后直接出现的价格就是，一次消耗不会超过1000）。

5.携带同伴在商店街的北面的角落内付钱进行占卜。

6.赠送给角色特殊系服装后让其穿上（需要通过变更角色战斗中的行动方针一定熟练度后获得）后会大幅增加友好度。

7.赠送武器和防具等等。

驯兽师
铜杯

取得条件：西莉卡的友好度达到MAX上限

战锤使大师
铜杯

取得条件：莉兹贝特的友好度达到MAX上限

妖精
铜杯

取得条件：莉法的友好度达到MAX上限

狙击手
铜杯

取得条件：诗音的友好度达到MAX上限

宝藏猎人
铜杯

取得条件：菲莉亚的友好度达到MAX上限

不可以搞外遇哟，爸爸
银杯

取得条件：所有主要角色的友好度达到MAX

奖杯说明：除了以上所有的女性角色外，还有斯朵蕾雅也必须完成（虽然没有她单独的好感度奖杯）。

回忆
银杯

取得条件：攻略完所有的角色

奖杯说明：这个奖杯要求的是拿到所有角色相关的CG图片，除了所有角色陪睡的CG外，每一层的邮件都要注意收取，特别是女性角色要求助战的邮件。另外每一名角色阶层篇最终头目都要选择打一次，包括自己的女儿结衣要同样要选。打完会有特殊事件和CG图收取，一旦错过就要开下周目才会再次出现了，非常耗时的奖杯之一。

这就是等级制MMO不合理的地方啊
银杯

取得条件：主角的等级超过150以上

奖杯说明：刷虚空篇通关后的隐匿区，另外阶层90以后的委托任务给的经验也不错，完成难度也不高。

亿万富翁
铜杯

取得条件：所持金钱超过1亿

Thank you for playing
铜杯

取得条件：总游戏时间超过100小时以上通关

偶尔组队也不坏
铜杯

取得条件：通信游戏总时间超过20小时

奖杯说明：联机模式并不需要真正的联机，所以开了联机模式慢慢刷虚空区吧，可以和最后一个金杯一起做了。

这虽然是游戏，但可不是闹着玩的
金杯

取得条件：联机游戏中击败100只HNM级怪物

奖杯说明：必须是在联机模式下才算数，且HNM怪物出现的条件为任意虚空区域等级到达3级才会出现，平时进入联机模式看到有3级任务出现就去做，每个区域只有2个3级任务，做完第一个第二个马上出现，当然难度很高，推荐等级在150以上再慢慢刷。





同样是PSV移植版的《枪弹辩驳》系列第二作。在初代奠定了优异的口碑后，本作作为续作发扬光大，容量比前作要大，剧情也更加精彩纷呈，事件推理难度亦明显上升。由于剧情部分偏向于科学幻想，对于玩家脱离现实的想象力也是一个考验。强烈建议从未接触本系列的玩家，一定要加上初代和本作一起玩一次。

*本文对应游戏版本：1.00

文 白菜　美编 Juxi

AVG	超级枪弹辩驳2 再会了绝望学园		必需记忆卡
	超级枪弹辩驳2 再会了绝望学园		2399MB
	Spike Chunsoft	2014年4月24日	港版	1人
零售版：348港币/下载版：313港币	对应PSV TV		对应玩家年龄：15岁以上



操作说明

岛上生活与事件搜查部分

按键	岛屿移动	场景自由移动	特定场景	对话
左摇杆	移动		移动准星	选择
右摇杆	–	视点移动		–
方向键	快速移动	视点移动		选择
○	对话、调查		对话、调查、视野扩大（按住不放）	决定
×	奔跑		离开当前场景	取消、快送文本（同时按住方向键的↓能够更快）
□	打开电子学生手册			
△	–	开启场景地图	观察	赠送礼物
L	–	左平移	视点左回转	对话窗口显示/关闭
R	–	右平移	视点右回转	自动对话
Start	查看操作说明			
Select	对话备份履历			

班级审判部分

按键	对话	不间断讨论	反论热辩	灵光乍现组字（改）	逻辑潜入	激辩舌战	高潮再现推理
左摇杆	–	移动准星	切断	移动准星	移动	–	移动准星
方向键	–	移动准星	切断	移动准星	移动	–	漫画翻页
○	决定	灭音器	反向斩	抓取、释出、引爆文字	加速	锁定、攻击、选择单词	抓起、放置推理画格
×	取消、跳过对话	议论快进	反论快进	文字快进	刹车	选择单词	–
□	打开电子学生手册	显示言弹		显示问题	–	重新填弹、选择单词	–
△	–	发射、记忆言弹	言刃拔刀	引爆文字（送入关键词一栏）	跳跃	选择单词	–
L	–	选择言弹	选择言刃	准星特殊移动	跳跃	–	向左翻页
R	自动对话	集中精神			加速	热辩时间	向右翻页
Start	查看操作说明						
Select	对话履历	–					

主菜单

选项	说明
重头开始/继续游戏	第一次/读取存档进行游戏
选择章节	重新游玩已经完成过的章节
魔法少女呼唤奇迹★黑白美	本篇第1章过关后开启，以本篇剧情中提到的黑白美对抗黑白兽为主题的迷你游戏
海岛模式	本篇通关后开启，以兔兔美击败黑白熊，展开原本修学旅行为前提的模拟游戏
外传小说	本篇通关后开启，揭示初代《枪弹辩驳》故事的另一种可能性的音响小说
额外内容	用徽章购买、浏览已经获得的CG、影像、BGM等，还可以用徽章抽取礼物
选项	游戏的基本设定

游戏系统

游戏将以“岛上生活部分→事件搜查部分→班级审判部分→体罚部分”的流程循环进行。每当体罚部分结束后，就将进入下一章节的岛上生活部分。



岛上生活部分

在岛上自由移动，与其他的学生进行交流的部分。这个部分的行走、调查和对话都会增加玩家的经验值，提升日向创的等级，使得日向创在班级审判中越来越强（提升发言力、装备技能的SP量等）。

移动

行动区域大致可以分为“岛屿”与“特定场景”两种。

岛屿：最基本的行动范围，可以看作大场景。移动到各个场景中，进行对话或调查，以触发剧情进展。在岛屿上以左摇杆进行移动，按住×键可以进行跑动。直接按方向键的←或→可以瞬移到该岛屿的下一个地点，但是不会累积行走步数（行走步数与宠物养成相关）。游戏初期只能在第一座岛行动，随着章节进展，可行动岛屿也逐渐增加。

特定场景：来到岛屿的可进入入口前按○就能进入特定场景。在特定场景内不能够自由移动，主要目的是调查场景中的疑点，以及与角色对话。按下×键就能回到岛屿移动场景。

打开电子学生手册后，选择“地图”可以直接前往带有“GO”标识的位置。如果无法移动，说明在路上有重要的剧情需要触发，只能自己走着去。

对话&调查

用左摇杆移动准星，与特定目标（人或物体）重合后按○就能进行对话或调查，这是推进剧情的重要部分。可供对话或调查的目标，可以通过按下△键来进行观察。观察模式下出现蓝色光圈即为可调查部分，出现红色光圈即为可对话角色。

自由行动

在岛上生活部分中会插入自由行动的环节。该环节中玩家可以通过与其他角色的对话和送礼来增进亲密度，亲密度累积到一定值后，就会触发友好事件，并换取希望的碎片。与任意一人度过时间后，自由行动时间就会结束。当然如果在自己房间选择睡觉，就能跳过自由行动时间，只是不太推荐这样做罢了。下表为所有角色最喜欢的礼物一览。

※注意CHAPTER 1若不与狛枝凪斗触发一次友好事件，从第三章开始虽然可以与他一起度过自由时间，也可以送礼，但是却再也无法增加狛枝的亲密度，无法获得希望的碎片。

角色	友好事件次数	选项	亲密度技能	最喜欢礼物	备注
狛枝凪斗	1	–	摇头热舞	033.希望峰戒指、090.记忆笔记本、091.战刃小刀	CHAPTER 1不与其发生一次友好事件的话，CHAPETR 3开始将无法增进亲密度。CHAPETR 2、5无法与其共同度过
	2	绝对性的好东西			
	3	–			
	4	绝对性的力量			
	5	–			
十神白夜	1	–	圈套	009.巧克力碎片肉干、013.袋装果酱面包、017.椰子果肉、045.黑兔读本	1周目绝对无法取得该技能
	2	猪肉			
	3	速食餐厅			
	4	–			
	5	喜欢			
田中眼蛇梦	1	–	I·U·F	018.向日葵种子、031.驱邪耳环、056.小型缩退炉、108.天使的果实	–
	2	叙利亚仓鼠			
	3	–			
	4	妈妈的料理很难吃			
	5	–			
左右田和一	1	–	灵巧手艺	047.无线电探空仪、053.李林塔尔之翼、056.小型缩退炉、070.昭和收音机、092.坏掉的飞弹	第5次友好事件要在进入CHAPETR 5后才能触发。CHAPETR 4无法与其共同度过
	2	引擎			
	3	太空火箭			
	4	–			
	5	互殴			
花村辉辉	1	…………………	试吃	029.烦恼眼镜、044.KISS笔记本、067.会动的木偶	1周目绝对无法取得该技能
	2	–			
	3	丢掉			
	4	好了			
	5	–			
贰大猫丸	1	–	生杀大权	019.椰子、024.全新品腹带、042.大神宗家之书、089.神砂岚之角	–
	2	橄榄球			
	3	–			
	4	–			
	5	–			
九头龙冬彦	1	–	家族背景	071.古董洋娃娃、081.星沙	CHAPETR 1～3无法与其共同度过
	2	甜食			
	3	–			
	4	–			
	5	结拜酒?			
终里赤音	1	跑酷	桃色肌肉	008.盒装麦饭、086.百年香包	第4次友好事件要在进入CHAPETR 2后才能触发
	2	不穿内裤			
	3	–			
	4	有什么烦恼吗?			
	5	大家一起闯红灯的话……			
七海千秋	1	–	金手指	041.秘技大全 第二版、062.威力手套、064.氮气大赛车、086.百年香包、102.瓶中玫瑰、103.骷髅面具	第4次友好事件要在进入CHAPETR 2后才能触发。CHAPETR 4无法与其共同度过
	2	超市			
	3	–			
	4	从外框开始拼			
	5	来挥洒青春吧			
索妮亚·内瓦麦	1	诺沃塞里克王国	众人称羡的发言力	011.咕咕霍夫蛋糕、021.纯色牛仔裤、074.无战之仁义、086.百年香包	–
	2	–			
	3	玛康果			
	4	–			
	5	–			
西园寺日寄子	1	金平糖	扇舞	035.包巾袋、038.疾驱守扇子、077.和纸「十幕目诗录」、086.百年香包、102.瓶中玫瑰	–
	2	–			
	3	为了保护女儿			
	4	–			
	5	索妮亚			
小泉真昼	1	–	自动对焦	032.银指环、054.能量场相机、082.日式茶杯、086.百年香包、102.瓶中玫瑰、107.变装用化妆镜	–
	2	–			
	3	战地摄影师			
	4	单眼相机			
	5	走近一步			
罪木蜜柑	1	喜欢的绷带类型	静感按摩	025.女王拘束衣、055.Mr.钉书机、109.绷带	–
	2	–			
	3	–			
	4	我不知道			
	5	–			
泠田唯吹	1	鼓	速弹	046.2.5D耳机、075.自暴自弃、083.表里乌克丽丽、087.绝对音叉	–
	2	–			
	3	整体感			
	4	–			
	5	–			
边古山边古	1	–	紫电一闪	022.围裙洋装、071.古董洋娃娃、079.莳绘竹刀、086.百年香包、110.剑风秘帖·舞囲鞘花	–
	2	终里和贰大			
	3	猫熊……			
	4	–			
	5	你要拜托我什么事？			



事件搜查部分

当剧情发展到出现凶杀案件后，游戏将自动进入事件搜查部分。这一部分的操作与岛上生活部分差不多，不过事件搜查部分是以收集班级审判部分将会使用的“言弹”为目的。当收集完所有的言弹后，游戏将自动进入班级审判部分。

言弹

在事件搜查过程中，与事件相关的关键词、证据与证言都会化为言弹。收集到的言弹可以通过电子学生手册来进行确认。当前场景如果还有疑点未调查，是无法离开的，所以玩家不用担心会错过线索。配合△键的观察，将所有疑点都调查一番吧。

班级审判部分

当收集完所有的言弹后，游戏将自动进入班级审判部分。生存者全员集中在一起，锁定凶杀事件的真凶。主要的内容为“不间断讨论”、“反论热辩”、“灵光乍现组字（改）”、“逻辑潜入”、“激辩舌战”与“高潮再现推理”。玩家在进行推理的同时，还要将六个部分的迷你游戏都通过，对选项进行正确的选择，才能成功发展剧情。当顺利完成所有部分后，就能将事件的真凶锁定，游戏也将自动进入体罚部分。但是如果在这个过程中主人公的发言力降为0，则班级审判会以失败告终。不过就算失败，也可以从失败部分的最初开始，不必太过担心。



开庭准备

在开展班级审判之前，会让玩家进行事前的准备。选择“观看电子学生手册”就跟平时打开电子学生手册一样，可以进行言弹的确认，以及找黑白美交换技能。选择“装备技能”则可以给主人公装备上各种各样有利于进行辩论的技能。选择“变更难易度”可以更改推理难度和动作要素难度。当言弹确认与技能装备完成后，选择“结束准备”则将进入正式的班级审判部分。

技能

当玩家在自由行动时，积极与角色对话，并送他喜欢的礼物，就能获得希望的碎片，并提升亲密度。希望的碎片可以在通讯录中黑白美处交换技能。角色亲密度提升到最大，则可以学到有关该角色的技能。这些技能在攻关过程中能帮到玩家不少。下表为班级审判中所有技能的说明与获得方式。除No.27“圈套”外，获得的所有技能装备后即可生效，根据技能不同，装备所需要的SP（=日向的当前等级）也不同。表中技能名后跟有（推荐）字样的技能，是小编推荐正常游戏中优先学习的技能。

No.	技能	SP	效果	获得方法	适用范围
01	引人注目的发言力	4	发言力最大值少许增加。无法与“众人称羡的发言力”同时装备	兔兔美交换（希望的碎片4个）	班级审判
02	众人称羡的发言力	7	发言力最大值大幅增加。无法与“引人注目的发言力”同时装备	索妮亚亲密度最高	班级审判
03	超群绝伦的集中力	4	集中力最大值少许增加。无法与“威胁众生的集中力”同时装备	兔兔美交换（希望的碎片4个）	班级审判
04	威胁众生的集中力	7	集中力最大值大幅增加。无法与“超群绝伦的集中力”同时装备	养成宠物兔兔美获得	班级审判
05	长时间思考	5	各环节限定时间增加为1.2倍	兔兔美交换（希望的碎片5个）	班级审判
06	个人魅力	8	选择正确答案时发言力回复量上升	兔兔美交换（希望的碎片6个）	分歧选项
07	冷静沉着	4	准星摇晃减小。无法与“明镜止水”同时装备	兔兔美交换（希望的碎片4个）	不间断讨论
08	明镜止水（推荐）	6	准星不会摇晃。无法与“冷静沉着”同时装备	养成宠物黑白熊获得	不间断讨论
09	退档	2	准星移动速度减缓为0.8倍。无法与“进档”同时装备	兔兔美交换（希望的碎片1个）	不间断讨论、灵光乍现组字（改）
10	进档（推荐）	2	准星移动速度加快为1.2倍。无法与“退档”同时装备	兔兔美交换（希望的碎片1个）	不间断讨论、灵光乍现组字（改）
11	桃色肌肉	5	发射言弹速度上升	终里赤音亲密度最高	不间断讨论、反论热辩
12	快速扳机	5	发射言弹之后，到发射下一发言弹之间的间隔缩短	兔兔美交换（希望的碎片5个）	不间断讨论、反论热辩
13	试吃（推荐）	7	言弹装填3种以上的情况下，将言弹限定在3种	花村亲密度最高	不间断讨论、反论热辩
14	I·U·F	4	强化灭音器的威力。无法与“金手指”同时装备	田中亲密度最高	不间断讨论
15	金手指	4	灭音器击中发言，也不会减少限定时间。无法与“I·U·F”同时装备	七海亲密度最高	不间断讨论
16	演算法	4	记忆言弹的记忆速度加快为1.5倍	兔兔美交换（希望的碎片4个）	不间断讨论
17	自动对焦	4	发动集中精神时，准星自动瞄准发言弱点	小泉亲密度最高	不间断讨论
18	家族背景	5	出错时发言力减少量降低为0.8倍	九头龙亲密度最高	班级审判
19	解放右脑潜能	7	发动集中精神或热辩时间时，集中力减少速度减缓	兔兔美交换（希望的碎片7个）	不间断讨论、灵光乍现组字（改）、激辩舌战
20	妄想	7	发动集中精神或热辩时间时，发言力会随时间经过回复少许	兔兔美交换（希望的碎片6个）	不间断讨论、灵光乍现组字（改）、激辩舌战
21	静感按摩	6	集中力回复速度上升为1.2倍	罪木亲密度最高	不间断讨论、灵光乍现组字（改）、激辩舌战
22	美妙嗓音	4	破坏对手发言时，给对手的伤害增加	兔兔美交换（希望的碎片5个）	激辩舌战
23	字汇丰富	5	弹数由6发增加至10发	兔兔美交换（希望的碎片6个）	激辩舌战
24	左右开弓	6	一次操作可以锁定两个发言	兔兔美交换（希望的碎片6个）	激辩舌战
25	灵巧手艺（推荐）	6	一次重新填弹可以装填两发子弹	左右田亲密度最高	激辩舌战
26	摇头热舞	6	能以较少的Combo数提升节奏	狛枝亲密度最高	激辩舌战
27	圈套（推荐）	–	班级审判结束时，获得徽章为1.4倍。得到该技能后持续生效	十神亲密度最高	班级审判
28	营造气氛	6	气氛容易偏向我方	兔兔美交换（希望的碎片6个）	反论热辩
29	紫电一闪	6	斩击全部变成两倍威力	边古山亲密度最高	反论热辩
30	快刀	3	斩击力+2。无法与“名刀”同时装备	兔兔美交换（希望的碎片4个）	反论热辩
31	名刀	5	斩击力+5。无法与“快刀”同时装备	兔兔美交换（希望的碎片6个）	反论热辩
32	生杀大权	5	言刃交锋时容易取胜。适用于反论热辩	贰大亲密度最高	反论热辩
33	速弹	5	加速力提升	泠田亲密度最高	逻辑潜入
34	超频	5	最高速度提升	兔兔美交换（希望的碎片4个）	逻辑潜入
35	机动侧翻	5	转向能力提升	兔兔美交换（希望的碎片4个）	逻辑潜入
36	月面空翻（推荐）	5	跳跃力提升	兔兔美交换（希望的碎片2个）	逻辑潜入
37	扇舞（推荐）	5	假的画格全部消失	西园寺亲密度最高	高潮再现推理

FEATURE
INFORMATION
EXPRESS
GUIDE

发言力、集中力与时间限制

在班级审判中，主人公的发言力与集中力表示在画面的右上角，被称为“发言力量表”和“集中力量表”。发言力量表以粉色桃心槽表示，每当进行错误的发言就会减少，减为0时辩驳失败。集中力量表则以蓝色的星槽表示，在“不间断讨论”与“灵光乍现组字”部分可以按住R键消耗集中力发动集中精神，将时间的流逝减缓以看清高速运动的文字并进行瞄准。集中力会缓缓回复，但如果耗尽后，在其回复到一定程度之前将无法使用集中精神。

在班级审判的每个环节都设有一定的时间限制。若是在限制时间内没有通过该环节，辩论将强制失败。建议大家在需要思考时，按下Start来暂停时间。

不间断讨论

在班级审判中最主要的环节。生存者全员将依次进行即时发言，而主人公则要在限定时间内，利用适当的言弹来击破其中矛盾或是可疑的部分，或是赞同其中正确的部分。该环节中全员都会不断发言，一周回过后，主人公会在内心阐述自己的想法，给没有头绪的玩家进行适当的提示。接着开始重复之前的发言流程，只要时间允许，无论重复几次都没关系。不间断讨论可以用×键进行快进，但要注意限定时间也会同步加速。

在事件搜查中得到的言弹，将根据现场议论的内容，在“言弹弹膛”中进行相应的装填。在议论中按住L键可以呼出装填画面，按↑或↓可以选择当前发射的言弹。另外每按一次L键，可以让言弹向下移动一个位置。在发言中带有黄色的“驳倒点”和蓝色“赞同点”被统称为“发言弱点”。将准星瞄准黄色的“驳倒点”（或直接点击触摸屏上的“驳倒点”）并打出正确的言弹就能推翻对方的发言，如果是命中的是蓝色的“赞同点”则会表示同意并补足该观点的薄弱之处。但是反之如果打出的言弹不正确，又或是目标并没有论破或赞同之处，那么将减少主人公的发言力。当手中的言弹不足以打开僵局时，长按住△键（或是点击触摸屏长按）就能将议论中的“发言弱点”记忆下来追加为言弹，这种言弹被称为“记忆言弹”。虽然记忆言弹只有一发，不过可以多次长按△键来装填。注意记忆言弹只对驳倒点有效，无法用在赞同点上。当命中正确的“发言弱点”后，结束该环节。

另外在议论过程中，一些杂音台词将会在画面上飘浮，当其盖住“发言弱点”时，即使发射了言弹也会被其反弹回来，因此要事先瞄准杂音用○键将其“灭音”。以灭音弹破坏了杂音的时候，限定时间会得到+1秒的奖励，因此要积极地进行破坏。但是注意如果将灭音弹打在了发言上，则会反过来受到-10秒的惩罚。有些杂音还需要多次灭音攻击才能消除，不完全消除的话不会得到增加时间的奖励，反过来消除后也会增加更多的限定时间。但是若是灭音速度太快，打到“发言弱点”上就会得不偿失了。由于背触板操作不会误伤发言弱点，且会在一定范围内自动瞄准杂音，因此强烈建议使用背触板来灭音。（杂音系统不会出现在最低难度中。）



反论热辩

本作新加入的系统。当主人公提出一个观点时，可能会有角色对此进行反论。接下来就是两人一对一的辩论战斗。

玩家的基本目的是在限定的时间内，不断斩击对手的发言，然后斩断关键的“发言弱点”。画面的右下角会显示出斩击力数字，这是反论热辩的一次反驳中主人公可以进行斩击的次数。玩家需要根据对方反论出现的位置，按下方向键（或划动触摸屏）以相应的方向进行斩击。对手的反论有一定耐久度，显示在画面上方，玩家有可能需要对同一句话进行几次斩击。对同一个方向进行两次斩击后，再斩击其他的方向，会变成两倍威力，因此要好好运用○键的“回刃斩”，这是自动与上次切断反向逆向的斩击。由于空挥也会减少斩击力数字，因此一定要慎重地看清方向进行攻击。游戏进展到中后期后，斩击力会变得比较少，需要同时斩断复数发言才能令反论发展下去。

反论热辩环节大致上可以分为两个阶段：



第一阶段：在限定的时间内，不断按下方向键斩断对手的反论发言，尽可能让议论的气氛倒向自己这边。反之如果无视对方的主张，就会让气氛周边气氛倾向于对方。气氛的倾向可以从画面上由中央情势线所隔开、两名角色所占面积的比例来分辨，所占面积比较大的角色正处于优势。交锋下来如果主人公的气势只有一点点优势，就会进入“言刃交锋”的○键连打环节，如果连打速度不够快，就会被要求重新辩论一次。

第二阶段：当气氛大幅倾向己方后，对手的发言内容就会变化，这被称为议论得到“发展”，即可视为进入第二阶段。在这种情况下，对方的发言中就有可能出现“发言弱点”。此时就要像不间断讨论一样，选择正确的“言刃”，用△键拔刀（又或是以两根手指划动触摸屏）将其切断。如果不小心用普通方式驳斩了不正确的“发言弱点”，气氛就会大幅偏向对方。当气氛完全倒向对方后，就会被强制打回第一阶段，这种情况被称为“逆向发展”。一定要尽量避免。（当然偶尔也有弱点出现在第一阶段的例外。此时可以故意触发逆向发展。）



灵光乍现组字（改）

在班级审判中，需要用到案件的关键词时，就会出现这个象征着灵光一闪的环节。无数的单字会从四周以不同的速度飞入画面，相同的单字撞在一起会融合起来，而不同的单字撞在一起则会造成伤害。玩家要做的就是别让不同的单字相撞，而尽力让相同的单字融合起来。

玩家的行动大致上可以分为“抓取”、“释出”和“引爆”三种：

抓取：当画面右下角的STOCK框内没有文字的时候，利用左摇杆或方向键控制准星，对准目标文字按○（或直接点击触摸屏上的文字）就能将其抓取。此时被抓取的文字会显示在画面右下角的STOCK框内。注意文字一次只能抓取一个。

释出：当画面右下角的STOCK框内已有文字的时候，再次按○就会将其发射到准星当前所处（或直接点击触摸屏上）的位置，这被称为释出。此时画面右下角的STOCK框内文字将消失。

引爆：场上相同文字撞击在一起，或是通过抓取→释出使其重合的情况下，经过融合的文字会在场上静止，一段时间不管的话，就会自爆并对主人公的发言力造成伤害。瞄准该融合文字按○（或直接点击该融合文字），就可以引起爆炸，将在场的同样文字全部消灭，即为引爆。在瞄准融合的文字时按△（或直接划动该融合文字）的话，在引爆文字的同时，还会将该文字送到画面左下的关键词一栏中。送出的文字正确的话，就会镶嵌在关键词一栏中，反之则会给主人公的发言力造成伤害。注意同样的文字虽然颜色相同，但是有角度的区别，引爆消除的对象仅仅针对相同角度的同一文字。

玩家在该环节的目的，就是通过抓取→释出→引爆（△）的手段，将关键字按顺序送入关键词一栏中，完成特定的词组。问题可以随时按下□键进行查看。注意关键词一栏中的文字必须按照整个关键词的顺序依次镶嵌进去，因此必须要先在脑海中将词汇构成出来，而不是靠瞎拼乱凑。另外L键可以让准星进行特殊移动，准星在左侧时，按下L键可以瞬间移动到右侧的中央，反之亦然。活用这个操作，可以让拼字的速度变得更快。当然习惯利用触摸屏的玩家，直接点击触摸屏则是最快的。建议玩家全程触摸屏操作，只有引爆（△）的这一步靠点击△键来完成。

逻辑潜入

同样是本作新加入的环节。玩家要操控主人公在自己脑内的赛道中行驶，避开赛道上的种种障碍，在限定时间内抵达终点，从脑海中逻辑地组合出线索并进行推理。左摇杆或方向键用于控制左右移动，○键和R键负责加速，×键是急停，△键和L键是跳跃。

赛道上有墙壁或断路等障碍陷阱，不小心撞上或落下就会损失发言力，并且从之前的阶段重新开始行驶。不过也有加速台与跳跃台，踩上后会自动加速或是进行跳跃。而在赛道上行驶到中途时还会出现分歧选项赛道，有明显的颜色区别，需要玩家选择自己认为正确的一边前进，选错了则会从之前选择问题的地方开始重新行驶。在遇到障碍或面临选择时利用刹车减慢速度是一个诀窍，当然分歧路口时也可以按Start键后慢慢思考。不过行驶中也要注意限定时间，超出限定则直接判为失败。



激辩舌战

班级审判进展到关键时刻时，会有变得冲动起来的角色与主人公进行一对一的对决。但与反论热辩不同的是，这个对手对手大都已经陷入激动状态，张开“心之盾”来保护自己，言语支离破碎并不会听取主人公的意见。而主人公则要将其最后的防线破坏，使对手沉静下来接受自己的主张。

这个环节的玩法比较类似于音乐游戏，对手的发言会从画面里面逐渐向主人公这边靠近，让其来到画面最前端爆炸的话，主人公会受到伤害，失去发言力。玩家要配合画面下方的节奏点将对方的发言锁定并破坏。每次破坏对手的发言，都会削减左上角对手的心之盾残余量。

该环节下玩家的操作大致分为锁定、破坏、重新填弹与“热辩时间”四种行动：

锁定：配合节奏按住○键（或长按触摸屏右侧）能够将对手的发言锁定，一直按住的话则进行复数锁定。在不装备相关技能的前提下，每经过一个节奏点可锁定一个发言。

破坏：在已经完成锁定步骤后，配合节奏点松开○键（或放开触摸屏右侧），则能将已经锁定的发言全部破坏。注意按键松键的时机一定要配合节奏，否则将不会生效。

重新填弹：从故事中盘开始，将会加入弹数的限制。破坏一个发言就要消耗一颗子弹。当没有子弹时，是无法破坏发言的。此时需要配合节奏按住□键（或长按触摸屏左侧）进行“重新填弹”。根据持续按住后经过的节奏点数，然后配合节奏点松开，就能够回复相应的弹药数（重新填弹要素不会出现在最低难度下）。

热辩时间：在过程中按下R键会消耗集中力进入热辩时间。在这个时间段内，节奏将强制最快，弹数也强制最大，不用进行重新填弹，而且绝对不会出现Miss。但是，对手也会使用叫“否定时间”的技能，玩家将会看不到自己的节奏点提示，而且对手的发言爆炸时间将会缩短。所以应对这个技能，发动热辩时间是最好的对策（否定时间不会出现在最低难度下）。

当连续输入按键成功形成COMBO时，音乐节奏将会加速，10 COMBO进入第一次加速，50 COMBO进入第二次加速，加速后能够以更快的速度破坏对方的发言。连续MISS的话，节奏将会减慢。

当破坏对手全部的心之盾后，将会进入“最后一击”的关键时刻。此时节奏点将会消失，画面的上下左右将会出现4段文字，分别对应△×□○四个按键。按照正确的顺序按键（或是直接点击触摸屏），就能将其拼装成最后一击的词句。这里要求玩家瞬间推理出能够论破对手最后反论的词句。如果一定时间内没有进行最后一击，那么对手的心之盾将会再次出现，并对主人公的发言力造成一定伤害。

高潮再现推理

当辩论进入关键的高潮时，就会出现这个总结事件全貌的环节。玩家需要选取画面下方排列的推理画格，将其嵌入画面上漫画风格的案件假想推理中，彻底还原案件的原貌。推理画格以3~5个为一组，只有将其中正确的画格全部镶嵌完毕后，才会更换新的一组。将准星对准漫画中的缺漏部分就会得到该处画格的提示，而对准画格则会得到讲解该格场面的提示，玩家可以根据两种提示的组合来进行推理。镶嵌画格时，系统会立刻判断是否正确。每镶嵌一个正确的画格，限制时间就会增加10秒，反之则会减少发言力。当所有的画格都成功嵌入后，就完成这个环节。

分歧选项

在班级审判的会话部分中，会出现和日常部分同样的分歧选项，只是此时会加上时间限制。在限定时间内没有选择正确的选项则会Game Over。选到错误的选项会损失发言力，而选过一次的选项会做上记号，以免再次选错。

画面选择

画面选择则是要在给出的画面上移动准星，选择出可以推进事态发展的可疑之处。可以选择的地方会给准星加厚并闪光来做出提示。同样选择错误的话会损失发言力，而限定时间内没有选择正确则会Game Over。

审判纪录

每个章节结束之后，系统将会根据玩家在班级审判中的表现进行评价。评价细化到每个小环节，剩余时间占50分，失言占50分，合计100分。所有环节的总分，加上推理难度和动作要素难度的加成分数，就是该章节的评分。作为奖励，评价分数越高，过关后获得的徽章就越多。

剩余时间	根据议论或迷你游戏结束时的剩余时间进行评价，剩余时间越多评价越高
失言	根据因为错误发言或游戏中失误而导致失去的发言力多少进行评价，发言力残余越多评价越高

体罚部分

体罚事件犯人的阶段，虽然风格很漫画但程度还是有些出格，游戏评级之所以为C，皆在于此。纯观看部分，无需玩家操作。

电子学生手册

游戏中在岛上生活部分与事件搜查部分按下□键，就可以打开电子学生手册。

地图

在此可以看到所有角色的所在地。L与R键可以切换岛屿的区域，其中带有“GO”标识的位置可以直接点击前往，带有“IN”标识的位置表示里面还有地图可以显示。如果地图上标示有“！”，就代表前往此处可以推进剧情。



言弹（KOTODAMA）

确认收集到的言弹，将准星移动到相应言弹上按○键可以查看详细情报。

礼物

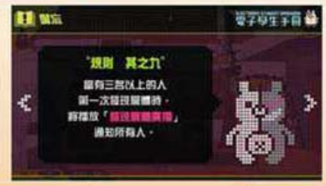
游戏中可以通过各种途径获得礼物，将其送给对应的角色后，如果该角色喜欢这份礼物，就有可能获得希望的碎片，从而换取技能。前文已经给出角色喜好礼物一览表，大家在送礼时可以参考一下。

通讯录

在这里可以确认登场角色的基本情报、希望的碎片的获得情况以及亲密度等级。希望的碎片可以用来与兔兔美交换班级审判时使用的技能。

备忘

确认学生守则备忘。备忘中含有一些事件的基本规则，对于推理有一定的帮助。



宠物

培养电子宠物。通过走路可以提升宠物的成长度，如果放置不管的话，宠物的大便会堆积起来，绝望度会一直上升，而通过赠送礼物则可以让希望度+1，同时绝望度-1（注意希望度没有办法下降）。宠物的成长过程为蛋（100步经过）→小小美（1000步经过）→茧（100步经过）→成体（2000步经过）→产卵（成体同时离开）。在茧成为成体时，根据希望度与绝望度的比例，会成长为不同的成体。其中兔兔美和黑白熊最难达成，但是这两种成体在产卵后会为日向提供两种技能。两者的希望度都要求9～10，但是绝望度则各走极端，想要养成兔兔美，建议之前一直放置，等到快要进入茧的状态时，连续送礼达成增加希望度降低绝望度；而养成黑白熊则需要在一开始就多多送礼，让希望度一直保持在最高状态，然后进入茧之前通过送礼来调整绝望度。需要注意的是，如果一直不清理粪便，那么绝望度到达10之后宠物就会死亡，自然也不会有奖励了。所以在完全清洁的情况下，建议幼体约每走500步左右（2分半左右）就应该检查、清扫一下；成体则是每走1000步左右（5分钟左右）清扫一下。

建议在开启宠物系统、并拥有一定数量的徽章之后（推荐时机为CHAPTER 1第一次可以自由在场景中移动时），去自动贩卖机用徽章换取足够的最便宜的礼物，然后花一段时间一直走路先养成兔兔美和黑白熊。除了可以获得好用的技能和大量徽章外，也可以顺便提升日向的等级，降低攻关的难度。但是若是用橡皮筋等方式固定摇杆自动走路，要注意别因为不及时清理大便而害死宠物。（黑白熊例外，成体后这家伙即使在绝望度10的情况下也不会死亡。）

成体达成条件

名称	希望	绝望	产卵礼物
蛇蛇美	0～2	0～5	黑白熊徽章×100、弹珠汽水、椰子汁
便便美	0～2	6～9	黑白熊徽章×250、面纸、面纸
猪猪美	3～5	0～9	黑白熊徽章×150、明太子法国面包、包巾袋
猩猩美	6～8	0～9	黑白熊徽章×125、公量筒、母量杯
兔兔美	9～10	0～5	威胁众生的集中力（技能）、黑白熊徽章×200、百年香包
黑白熊	9～10	6～9	明镜止水（技能）、黑白熊徽章×300、记忆笔记本

系统

可以进行存档、读档、音效设置等系统操作。

徽章

显示目前所持徽章的数量。徽章可以在沙滩的黑白椰子机处抽取礼物，或是在火箭飞拳超市的自动贩卖机处购买礼物。除了平日搜索隐藏黑白熊获得徽章外，在每个章节的班级审判结束后，都会获得大量的徽章。在通关后，黑白熊徽章还要用来开启“额外内容”中的所有要素，需要量相当庞大。想要开启所有的要素，岛屿模式是不可不玩的。

隐藏黑白熊

南国小岛上四处都藏着黑白熊外观的人偶“隐藏黑白熊”。只要发现它们，除了可以获得一定数量的徽章奖励之外，还能将其装饰在日向的小屋中。正篇每章都有五个隐藏黑白熊，总数为三十个。攻略中详细标记了隐藏黑白熊所在位置，涉嫌剧透的部分亦做了隐去姓名的处理，玩家可以参照其展开搜索。

流程攻略

进入游戏之前，首先要选择语音的版本，有“繁体中文”和“日本语”可供选择。选择之后，也随时可以在标题画面菜单进行切换。接下来需要选择游戏的推理难度和动作难度，选项分别是“亲切”、“轻松”和“整人”。推理难度影响到不间断讨论环节主人公独白时给出的提示多少、言弹弹膛重新填弹量的多少等等。而动作难度则影响到发言力受到伤害时的减少量以及各种动作要素的难度等等。难易度并不会给剧本造成任何影响，不过为了达成特定奖杯，建议玩家以“轻松”以上难度进行挑战。难易度在每次班级审判之前都可以进行更改。

PROLOGUE

欢迎来到枪弹☆海岛！心跳加速校外教学大恐慌？

第1日 Day Time

探索

在沙滩调查海、树上的荧幕、沙滩上的监视摄影机与椰子树，之后获得“希望的碎片‘狛枝凪斗’”，电子学生手册系统开放。离开沙滩，首先前往最左侧的机场。

↓

在机场获得“希望的碎片‘左右田和一’”。调查左侧的角色，获得“希望的碎片‘田中眼蛇梦’”。离开机场前往火箭飞拳超市。

↓

在超市获得“希望的碎片‘罪木蜜柑’”。调查右侧的角色，获得“希望的碎片‘泠田唯吹’”。离开超市前往旅馆。

↓

在旅馆境内的泳池边调查贰大猫丸、小泉真昼和九头龙冬彦，获得三人对应的“希望的碎片”。之后进入旅馆大厅。

↓

在旅馆大厅调查左侧角色获得“希望的碎片‘边古山边古’”，调查右侧角色获得“希望的碎片‘七海千秋’”，然后调查楼梯进入旅馆餐厅。

↓

在餐厅获得“希望的碎片‘花村辉辉’”和“希望的碎片‘索妮亚·内瓦麦’”。之后离开旅馆前往牧场。

↓

牧场调查正面的角色获得“希望的碎片‘西园寺日寄子’”，调查左侧的角色获得“希望的碎片‘终里赤音’。离开牧场前往中央之岛。在中央之岛向左移动，来到贾巴沃克公园。

↓

在公园调查右侧角色获得“希望的碎片‘十神白夜’”。以上全员的碎片收集完毕后，回到第一座岛的沙滩。

↓

在沙滩调查十神，引发兔兔美出现的剧情。调查任意三人引发剧情后，离开沙滩，强制移动到贾巴沃克公园。

↓

黑白熊登场，兔兔美名称变更为黑白美。剧情之后，电子学生手册“备忘”中的守则增加，获得礼物“用力折断的魔法杖”。序章PROLOGUE结束。

CHAPTER 1

绝望TROPICAL（非）日常篇

本章隐藏黑白熊位置

场所	徽章	位置
日向的小屋	10	监视摄像机右上
火箭飞拳超市	10	自动贩卖机右侧
机场	10	右侧的传送带行李上
旅馆旧馆办公室	10	书柜左下
被害者的小屋	10	左上的墙壁

第1日 Night Time

探索

打开场景地图，来到日向自己的小屋。

第2日 Morning

探索

调查监视摄像机右上角的黑白熊布偶（用△键无法观察到）。离开日向的小屋，剧情后前往餐厅。



第2日 Day Time

探索

在餐厅调查十神，前往公园（此时可以先行回收火箭飞拳超市和机场的隐藏黑白熊）。

※1.强烈建议在回收30个徽章后，前往超市的自动贩卖机购买礼物“郁跑”×2和“弹珠汽水”×5，用于之后的自由行动中送礼。剩下的徽章建议全部用来购买最便宜的“矿泉水”或者“弹珠汽水”，然后配合橡筋挂机走路，用于宠物养成黑白熊（希望度9～10、绝望度6～9），这样即可获得技能“明镜止水”，以及300个黑白熊徽章。然后可在自动贩卖机购入礼物“镀金模型刀”，找到左右田对话，选择“答应”即可获得CG。

※2.玩家若是不急着闯关，不妨在此养出所有的宠物、攒到999徽章、抽到大部分礼物（自动贩卖机的礼物建议在此全收集，以便之后回收CG）、然后橡筋挂机走路走到Lv75左右，拿到一堆奖杯后即可用超高的人物属性去殴打小朋友们了（笑）。注意橡筋挂机走路每走2000步（约升两级）后经验条就会变白，不再计算步数和经验，因此每10分钟应该暂停一步，然后再继续走。每个章节不算走路大概可以升4～5级，控制到通关时Lv99还可以顺便回收奖杯。

↓

在公园调查中央的倒计时雕像，之后回到自己的小屋。

自由行动

※1.自由行动时间中只给出可以一起度过的同伴的所处位置，以下同。

※2.本章建议先触发一次　枝的友好度事件，否则之后的流程中会无法获得他的相关希望碎片。将之前购买的“郁跑”送给　枝1瓶，“弹珠汽水”送给十神、终里、索妮亚和泠田任意角色，即可完美通过CHAPTER 1的自由行动时间。

第一次

场所	角色
第一座岛	泠田、小泉
旅馆（旅馆前方）	罪木、西园寺
旅馆（大厅）	七海
旅馆（餐厅）	花村
牧场	田中
沙滩	狛枝
机场	索妮亚
火箭飞拳超市	左右田、终里
中央之岛	贰大、边古山
贾巴沃克公园	十神

第二次

场所	角色
第一座岛	左右田、终里
旅馆（小屋）	花村、边古山、泠田、小泉
旅馆（旅馆前方）	十神
旅馆（大厅）	七海
旅馆（餐厅）	贰大
牧场	田中
火箭飞拳超市	西园寺
中央之岛	小泉
贾巴沃克公园	狛枝、索妮亚
贾巴沃克公园前	罪木

第2日 Night Time

探索

前往公园，与九头龙对话。

第3日 Morning

探索

前往餐厅。（持有礼物“No.105 ANANAN”的话，与小泉对话，选择“借她看”可以获得CG。）

第3日 Day Time

自由行动

第三次

场所	角色
第一座岛	小泉、边古山
旅馆（小屋）	田中、十神、西园寺、索妮亚
旅馆（旅馆前方）	罪木
旅馆（大厅）	七海
旅馆（餐厅）	终里
牧场	花村、贰大
火箭飞拳超市	左右田
沙滩	泠田

第四次

场所	角色
第一座岛	终里、索妮亚、罪木
旅馆（小屋）	贰大、左右田、七海
旅馆（旅馆前方）	边古山
牧场	田中、小泉
火箭飞拳超市	十神
沙滩	泠田
中央之岛	西园寺

第3日 Night Time

探索

前往旅馆旧馆，然后进入旧馆宴会厅。（此时可以回收旧馆办公室的隐藏黑白熊。）

↓

在宴会厅调查墙上的铁板，并与小泉和左右田对话。

↓

强制移动到走廊后，调查十神，然后强制移动到厨房。

↓

在厨房调查挂着的设备清单，桌上的菜刀组，然后调查十神，再调查桌上的料理，接下来强制移动到宴会厅。

↓

剧情之后强制移动到宴会厅前方，离开旧馆发生剧情，强制回到宴会厅。

↓

剧情之后调查宴会厅右侧的桌子。



绝望TROPICAL 非日常篇

搜查开始

旧馆宴会厅

获得言弹“黑白熊档案1”。

↓

调查旧馆宴会厅右侧的桌子，然后调查尸体旁的夜视镜，获得言弹“夜视镜”。

↓

调查尸体，更新言弹“黑白熊档案1”。

↓

调查尸体旁的小刀，获得言弹“小刀”。

↓

调查尸体旁的血迹，获得言弹“桌子附近的血迹”。

↓

调查桌子下面垂下胶带的地方。

↓

与小泉和狛枝对话，然后与田中对话，获得言弹“地板的缝隙”。

↓

调查空调，获得言弹“定时启动的空调”。

↓

调查罪木，获得言弹“丢脸的姿势”。

↓

调查左侧的铝合金手提箱，获得言弹“铝合金手提箱”。宴会厅的搜查告一段落，强制来到宴会厅前方。

GO

旧馆宴会厅前方

与索妮亚对话，获得言弹“防火门”。

↓

与泠田对话，获得言弹“泠田的证词”。前往旧馆仓库。

GO

旧馆仓库

调查熨斗，获得言弹“仓库的熨斗”。

↓

调查洗衣篮，获得言弹“仓库的桌巾”。

↓

调查右侧的桌巾与杂物，然后离开仓库，前往旧馆办公室。

旧馆办公室

调查地上的铝合金手提箱和右上角的断路器。

↓

调查空调的遥控器，更新言弹“定时启动的空调”。

↓

与边古山和左右田对话，获得言弹“左右田的证词”。离开办公室，前往旧馆厨房。

GO

旧馆厨房

调查料理，获得言弹“派对料理”。

↓

调查设备清单，获得言弹“厨房设备清单”。

↓

与花村对话，获得言弹“花村的证词”。

↓

离开厨房后，旧馆调查告一段落，强制移动到旅馆前方。

GO

旅馆前方

获得言弹“七海的证词”。

↓

与泳池边的九头龙对话，然后进入被害者的小屋。

GO

被害者的小屋

调查桌上的信封，获得言弹“犯罪预告”。（此时可以回收左上墙壁的隐藏黑白熊。）之后离开旅馆，前往火箭飞拳超市。

GO

火箭飞拳超市

连续两次与西园寺对话。之后回到旅馆旧馆宴会厅前方。

GO

旧馆宴会厅前方

与贰大对话，获得言弹“贰大的证词”。进入旧馆宴会厅。

GO

旧馆宴会厅

与七海、小泉和罪木对话，获得言弹“罪木的验尸结果”。

↓

搜查部分结束，强制移动到第一座岛的桥前，向右前往黑白熊石像场景，调查黑白熊石像，进入班级审判部分。

班级审判（前半）

※强烈建议在此处存档，以便完成无伤、不使用集中力、不重新挑战完成班级审判的相关奖杯。本章的班级审判内容为不间断讨论、反论热辩、灵光乍现组字（改）、激辩舌战和高潮再现推理。其中容易出错的部分在反论热辩、灵光乍现组字（改）和激辩舌战。而且由于不能使用集中力，建议用碎片在兔兔美处换取“进档”、“美妙嗓音”、“左右开弓”和“名刀”，再配合“明镜止水”一起装备，提升自身的攻击力。想要同时装备这些技能，要求日向等级在23以上。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	左右田	“搬过去”	“桌子附近的血迹”

言弹提供 选择“小刀”。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	边古山	“十神也一样”	“夜视镜”

反论热辩

发言弱点	言刃
“带到杀人现场”	“铝合金手提箱”

分歧选项 选择“胶带”。

言弹提供 选择“犯罪预告”。

分歧选项 选择“夜光漆”。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	边古山	“从停电前开始”	“贰大的证词”
2	九头龙	“下了泻药”	“派对料理”
3	小泉	“用电量超过负荷”	“仓库的熨斗”

反论热辩

发言弱点	言刃
“熨斗是停电的导火线”	“定时启动的空调”

画面选择 选择桌上的台灯。

分歧选项 选择“电线”。

指明人物 狛枝凪斗。

分歧选项 选择“在打扫的时候”。

分歧选项 选择“超高中级的幸运儿”。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	九头龙	“小刀刺死他”	“罪木的验尸结果”

言弹提供 选择“泠田的证词”。

班级审判（后半）

分歧选项 选择“没有喷到血”。

言弹提供 选择“仓库的桌巾”。

灵光乍现组字（敌）

重要关键词为“地板下方”。

指明人物 田中眼蛇梦。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	小泉	“没有不在场证明”	“七海的证词”
2	终里	“有照明”	“厨房设备清单”

反论热辩

发言弱点	言刃
“左右田看到”	“防火门”

指明人物 花村辉辉。

言弹提供 选择“小刀”。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	花村	“待在宴会厅的事实”	“地板的缝隙”

言弹提供 选择“丢脸的姿势”。

灵光乍现组字（敌）

重要关键词为“铁制长串”。





激辩舌战

最后一击选择“带 骨 肉 块”。

高潮再现推理

页数	画格提示
1	在旧馆入口把风的七海
2	电源开启的熨斗
	设定在11点30分
3	空调起动！
4	戴上夜视镜！！
	想要钻到桌子下的狛枝
5	点火　！
	巨大的带骨肉块
6	关上防火门……
	借用桌巾
8	发光的小刀……？
10	因为是超高中级的轻音乐社员，泠田听力很好

体罚

剧情之后获得礼物“三星徽章”和“木棒”，CHAPTER 1结束。

CHAPTER 2

海与罚。罪与椰子（非）日常篇

本章隐藏黑白熊位置

场所	徽章	位置
图书馆	10	右侧书柜上方
钱德拉海滩	10	海滩的左面
药房	10	右侧药品架上方
海滨小屋（置物柜）	10	左侧墙壁
被害者的小屋	20	电视背后

第4日 Day Time

探索

餐厅剧情之后前往中央之岛（持有礼物“No.106 男人的栗子”的话，与小泉对话可以获得CG）。

↓

从中央之岛的2号桥前往第二座岛，然后前往图书馆。

↓

在图书馆调查左侧书柜，与索妮亚对话。（此时可以回收右侧书柜上方的隐藏黑白熊。）

↓

离开图书馆，前往药房。与罪木对话。（此时可以回收右侧药品架上方的隐藏黑白熊，需要向上调整角度才看得到。）

↓

离开药房，前往美式简餐店前方停车场，自动进入美式简餐店。

↓

在美式简餐店与九头龙对话，然后回到外面的停车场，调查右侧的隧道进入钱德拉海滩。

↓

来到海滩与泠田对话。（此时可以回收海滩左边的隐藏黑白熊。）

↓

进入海滨小屋，在海滨小屋中与左右田对话两次。

↓

以上流程结束后，强制前往第二座岛的遗迹。与七海对话，然后调查遗迹的门。

第5日 Morning

探索

调查监视摄像机右上角的黑白熊布偶（用△键无法观察到）。离开日向的小屋，剧情后前往餐厅。

第5日 Day Time

自由行动

第一次

场所	角色
旅馆（旅馆前方）	边古山
旅馆（大厅）	七海
第二座岛	终里、泠田
遗迹	田中
图书馆	索妮亚
药房	罪木
海滨小屋	小泉
钱德拉海滩	贰大、西园寺

第一次

场所	角色
旅馆（大厅）	七海
第二座岛	贰大、边古山
图书馆	索妮亚、罪木
美式简餐店	田中
海滨小屋	西园寺
钱德拉海滩	终里、小泉
贾巴沃克公园前	泠田

第5日 Night Time

探索

前往贾巴沃克公园。调查右侧的游戏机。

第6日 Morning

探索

前往餐厅，然后前往旅馆旧馆宴会厅。

第6日 Day Time

自由行动

第三次

场所	角色
旅馆（小屋）	贰大、泠田
旅馆（旅馆前方）	边古山
旅馆（大厅）	七海
旅馆（餐厅）	终里
第一座岛	田中
图书馆	索妮亚
药房	罪木
美式简餐店前方停车场	西园寺、小泉

第四次

场所	角色
旅馆（旅馆前方）	贰大
旅馆（大厅）	七海
火箭飞拳超市	西园寺
牧场	田中
第二座岛	小泉、罪木
遗迹	索妮亚
美式简餐店前方停车场	泠田
海滨小屋	边古山
钱德拉海滩	终里

第6日 Night Time

探索

前往贾巴沃克公园，调查游戏机。
↓
进入游戏画面，按下Start键。
↓
基本操作与平日一样，前往1-A教室（按↑转向，然后按○键进入），与第一个女生B子对话，然后与倒数第二名女生D子对话。
↓
前往1-B教室，游戏结束。

第7日 Morning

探索

前往餐厅。

第7日 Day Time

自由行动

第三次

场所	角色
旅馆（小屋）	七海、终里
旅馆（餐厅）	索妮亚
牧场	田中
第一座岛	贰大

探索

强制来到火箭飞拳超市，然后前往美式简餐店。
↓
在美式简餐店中与左右田对话，剧情之后再次回到美式简餐店。
↓
剧情之后，前往钱德拉海滩，进入海滨小屋。

海与罚。罪与椰子 非日常篇

搜查开始

海滨小屋

获得言弹“黑白熊档案2”。
↓
调查尸体，更新言弹“黑白熊档案2”。
↓
调查小屋的置物柜，然后进入其中。

GO

置物柜

调查右侧架子上的冲浪板套和地面的黄色软糖，获得言弹“黄色软糖”（此时可以回收左上墙壁的隐藏黑白熊）。离开置物柜回到小屋内。

GO

海滨小屋

与七海对话，获得言弹“沙滩上的脚印”。
↓
调查垃圾桶，获得言弹“垃圾桶”。
↓
调查金属球棒，获得言弹“金属球棒”。
↓
调查面具，获得言弹“美少女卡通的面具”。
↓
调查右侧淋浴间，获得言弹“淋浴间”。再次调查淋浴间进入。

GO

淋浴间

调查上方的窗户，获得言弹“有铁窗的窗户”。离开淋浴间回到小屋内。

GO

海滨小屋

调查冰箱。以上步骤完成后，更新言弹“金属球棒”。
↓
调查七海，强制移动到贾巴沃克公园。

GO

贾巴沃克公园

与七海对话，看到游戏机标题画面后输入5次方向键↓，画面变化后按Start开始游戏。
↓
来到楼梯处按↑前往2楼，然后进入音乐教室，调查音乐教室右侧的尸体。
↓
调查被打碎的玻璃窗，获得言弹“散乱的水族箱”、“凶手的逃脱路线”和“被偷走的泳衣”。
↓
游戏结束后，获得言弹“过关特典”。然后前往机场。

GO

机场

与泠田和罪木对话，然后前往被害者的小屋

GO

被害者的小屋

调查床上的信封，获得言弹“玄关大厅的照片”、“破碎花瓶的照片”、“女高中生的犯罪现场照”和“E子的犯罪现场照”，更新言弹“过关特典”（此时可以回收房间电视机后面的隐藏黑白熊）。离开房间，前往海滨小屋。

GO

海滨小屋

在海滨小屋与索妮亚和罪木对话，获得言弹“罪木的验尸报告”和“小泉身上的信”。
↓
与狛枝对话，更新言弹“沙滩上的脚印”，获得言弹“软糖包装袋”。
↓
搜查部分结束，前往黑白熊石像场景，调查黑白熊石像，进入班级审判部分。

班级审判（前半）

分歧选项 依次选择“罪木”、“B子”、“泠田”、“小泉”、“九头龙”、“有个妹妹”和“一开始死掉的女高中生”。

分歧选项 选择“因为E子是凶手”。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	贰大	“玻璃窗破掉的声音”	“破碎花瓶的照片”
2	泠田	“用砂砾殴打”	“被偷走的泳衣”

分歧选项 选择“F男”。

言弹提供 选择“金属球棒”。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	西园寺	“我才没有去”	“沙滩上的脚印”
2	西园寺	“只有早上散步的时候去”	“小泉身上的信”

画面选择 选择置物柜。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	九头龙	“掉了软糖”	“软糖包装袋”
2	终里	“用尽最后一丝力气……”（被完全相同的杂音盖住，需要先灭音两次）	“罪木的验尸报告”

反论热辩

发言弱点	言刃
“用莲蓬头冲洗掉不就好了”	“淋浴间”

分歧选项 选择“1个人无法穿上衣服”。

获得言弹 “西园寺手上的信”。

言弹提供 选择“小泉身上的信”。

分歧选项 选择“两者的信”。

班级审判（后半）

逻辑潜入

赛道分歧依次选择“比西园寺早”、“比西园寺晚”和“海滨小屋”。

画面选择 依次选择置物柜，以及置物柜中右侧架子上的冲浪板套。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	九头龙	“单纯洗掉”	记忆七海的发言：“莲蓬头以外的东西”

分歧选项 选择“冰箱里的饮料”。

反论热辩

发言弱点	言刃
“并没有水那类的饮料”	“垃圾桶”

指明人物 边古山边古。

分歧选项 选择“淋浴间的小窗户”。

灵光乍现组字（改）

重要关键词为“竹刀”。

激辩舌战

最后一击选择“竹 刀 的 袋子”。

高潮再现推理

页数	画格提示
1	西园寺好像和谁有了约定
2	凶手假造了两封信
3	前往海滨小屋的西园寺……?
4	前往海滨小屋的小泉……?
5	美少女卡通的面具掉落……
6	宝特瓶里的水……用在哪里?
	凶手躲进冲浪板套中！！
7	醒来的西园寺
	沙滩上的脚印……?
8	柠檬口味的软糖掉落……
	把竹刀和竹刀袋绑在一起……?

分歧选项 选择“国籍”。

分歧选项 选择“发现尸体的广播”。

指明人物 九头龙冬彦。

言弹提供 选择“女高中生的犯罪现场照”。



体罚

剧情之后获得礼物“黑龙丸”，CHAPTER 2结束。



CHAPTER 3

海风清香的死路一条（非）日常篇

本章隐藏黑白熊位置

场所	徽章	位置
电影院	10	右侧墙壁
电器街	10	左侧建筑的洞口中
医院1F（楼梯前方）	10	墓地
医院2F（会议室）	10	天花板
汽车旅馆（中央的房间）	20	马桶盖子上

第8日 Morning

探索

前往餐厅，调查餐厅左端黑白色的？？？
↓
从中央之岛的3号桥岛前往第三座岛，然后前往电影院。
↓
电影院中调查商品区（此时可以回收右侧墙壁的隐藏黑白熊）。
↓
离开电影院，前往电器街。
↓
电器街中调查中央的电脑区（此时可以回收左侧建筑洞口的隐藏黑白熊）。
↓
离开电器街，前往表演厅，调查入口进入。
↓
离开表演厅，前往汽车旅馆。
↓
离开汽车旅馆，前往医院。
↓
进入医院后先退出一次，然后强制进入医院。调查左侧的医院走廊，进入医院1F大厅前方。
↓
来到1F最靠近楼梯的4号病室中（此时可以回收正对楼梯的玻璃窗内墓地的隐藏黑白熊）。
↓
与病室中的任意三人对话后发生剧情（持有礼物“No.113 遥控战士四驱太郎”的话，与左右田对话可以获得CG，并即时结束剧情事件）。

第9日 Morning

探索

前往餐厅（持有礼物“No.111 夏日庙会”的话，与泠田对话，选择“有空”可以获得CG；持有礼物“No.061 玩具相机”的话，与西园寺对话，选择“有空”可以获得CG）。

第9日 Day Time

自由行动

第一次

场所	角色
场所	角色
旅馆（大厅）	七海
旅馆（餐厅）	贰大
沙滩	终里
图书馆	狛枝
第三座岛	田中、西园寺
电器街	左右田
电影院（大厅）	索妮亚
表演厅方前停车场	泠田
医院1F（大厅）	罪木

第一次

场所	角色
旅馆（小屋）	罪木、西园寺
旅馆（大厅）	七海
旅馆（餐厅）	终里
牧场	田中
图书馆	索妮亚
第三座岛	狛枝、贰大
电器街	左右田
表演厅	泠田

第10日 Morning

探索

前往餐厅。

第10日 Day Time

自由行动

第三次

场所	角色
旅馆（小屋）	田中、罪木、七海
旅馆（旅馆前方）	狛枝
火箭飞拳超市	终里
图书馆	狛枝
第三座岛	索妮亚
电器街	左右田
表演厅方前停车场	西园寺
表演厅仓库	泠田

第四次

场所	角色
旅馆（小屋）	贰大、左右田
旅馆（大厅）	七海
牧场	田中、索妮亚
沙滩	西园寺
图书馆	狛枝
第三座岛	终里
表演厅仓库	泠田
医院1F（大厅前方）	罪木

第10日 Night Time

探索

前往第三座岛的表演厅，进入厅内。
↓
离开表演厅，前往第一座岛的沙滩。





第11日 Morning

探索

前往餐厅。

↓

与终里、狛枝和西园寺对话，之后强制移动到医院。

↓

在医院与西园寺对话。

第11日 Night Time

探索

剧情后强制进入病室，与罪木对话。

↓

离开病室，前往医院大厅。

↓

在大厅调查柜台上的粉红色监视摄影机组，然后调查揭示板上的公告。

第12日 Morning

探索

强制移动到医院，进入2号病室。

↓

回到医院大厅。

第12日 Night Time

探索

前往医院走廊，之后进入2号病室。

第13日 Morning

探索

强制移动到医院，进入2号病室。

↓

离开病室，前往医院大厅，调查粉红色监视摄影机组。

↓

前往表演厅，进入厅内。剧情后强制移动到汽车旅馆。

↓

离开汽车旅馆，前往表演厅。调查表演厅入口。

海风清香的死路一条 非日常篇

搜查开始

表演厅

获得言弹“黑白熊档案3”。

↓

调查地面粉红色坏掉的机器，获得言弹“监视摄影组”。

↓

调查舞台后视点拉近，调查舞台上的尸体，获得言弹“鞋底的血迹”。

↓

调查舞台上的绳子，获得言弹“上吊的绳索”。

↓

调查舞台上的麻布袋，然后调查舞台上的矮梯，获得言弹“矮梯”。

↓

调查舞台上的帘子，获得言弹“表演厅的帘子”。

↓

调查舞台上的蜡烛，获得言弹“蜡烛”。

↓

与舞台上的七海对话，获得言弹“擦过地板的痕迹”。

↓

调查舞台柱子上的尸体，获得言弹“汽车旅馆的钥匙”。

↓

调查舞台柱子后面的空调面板，获得言弹“空调的设定”。

↓

调查空调面板下方的灯架操作面板，获得言弹“厚纸的碎片”。

↓

离开舞台，从后面的红色大门前往表演厅仓库。

GO

表演厅仓库

调查架子和大立镜，然后与狛枝对话，之后回到表演厅内。

GO

表演厅

与罪木对话，获得言弹“罪木的证词”。

↓

与九头龙对话，获得言弹“半透明硬块”。

↓

以上流程结束后，再次调查罪木，备忘录追加“规则 其之十二”。离开表演厅，前往电影院。

GO

电影院

获得言弹“电影招待券”。

↓

调查商品区，获得言弹“黑白熊的证词”。

↓

进入放映厅，获得言弹“黑白美的绿野仙踪”。离开电影院，前往医院。

GO

医院大厅

在大厅调查粉红色的监视摄影机组，获得言弹“监视摄影机的影像”。

↓

与左右田对话后，进入医院走廊。

GO

医院大厅前方

与终里对话。然后前往医院2F的会议室。

GO

医院会议室

剧情之后离开医院，前往汽车旅馆。（此时可以回收天花板的隐藏黑白熊）

GO

汽车旅馆中庭

与田中和九头龙对话，获得言弹“九头龙的证词”。

↓

调查并进入汽车旅馆中央的房间。

GO

汽车旅馆中央房间

调查洗脸台（此时务必回收洗脸台左侧马桶上的隐藏黑白熊）。

↓

与索妮亚对话，获得言弹“索妮亚的证词”。

↓

搜查部分结束，前往黑白熊石像场景，调查黑白熊石像，进入班级审判部分。

班级审判（前半）

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	狛枝	“弄得跟电影一样”	“电影招待券”
2	九头龙	“从内侧封锁”	“半透明硬块”

分歧选项 选择“粘胶”。

言弹提供 选择“金属球棒”。

灵光乍现组字（改）

重要关键词为“壁纸”。

逻辑潜入

赛道分歧依次选择“之前被藏起来”、“壁纸”和“将整根柱子包住”。

分歧选项 选择“误会杀害的顺序”。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	索妮亚	“踩过什么东西的痕迹”	“鞋底的血迹”

反论热辩

发言弱点	言刃
“没有血迹”	“擦过地板的痕迹”

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	索妮亚	“所有人都没有不在场证明”	“罪木的证词”

班级审判（后半）

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	索妮亚	“自己去的”	“汽车旅馆的钥匙”

反论热辩

发言弱点	言刃
“凶手缠斗”	“索妮亚的证词”

分歧选项 选择“矮梯”。

画面选择 选择矮梯。

灵光乍现组字（敌）

重要关键词为“摄影场所”。

逻辑潜入

赛道分歧依次选择“摄影机”、“表演厅”和“被拿去别的地方”。

分歧选项 选择“破坏它”。

灵光乍现组字（敌）

重要关键词为“医院的会议室”。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	左右田	“表演厅弄得跟会议室很像”	“表演厅的帘子”

言弹提供 选择“蜡烛”。

分歧选项 选择“会议室的泠田”。

指明人物 罪木蜜柑。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	左右田	“谁的谎话”	“上吊的绳索”
2	罪木	“那种拍摄角度”	记忆七海的发言：“凶手的失误”

激辩舌战

最后一击选择“电影 院的 赠 品”。

高潮再现推理

页数	画格提示
1	上吊转播……的影像
2	把麻布袋……不，把黑白美托特包拿下来……！
4	扯掉表演厅的壁纸！？
	灯架上的碎片
5	四分五裂的监视摄影组……
	在涂什么东西？粘胶吗？

体罚

剧情之后获得礼物“白衣天使的围裙”，CHAPTER 3结束。



CHAPTER 4

超高中级的机器人做的是充满发条的梦吗？（非）日常篇

本章隐藏黑白熊位置

场所	徽章	位置
云霄飞车	10	后排座位
老鼠城堡	10	左侧城墙
草莓之家3F	10	楼梯左侧的篮子
草莓之家2F（普通客房）	10	桌子后面
麝香葡萄之家3F（黑白熊资料室）	10	入口左侧站立的金色雕像

第14日 Morning

探索

从中央之岛的4号桥前往第四座岛，然后前往惊奇屋。

↓

在惊奇屋调查列车。

↓

离开惊奇屋，前往云霄飞车（此时务必回收后排座位上的隐藏黑白熊）。

↓

离开云霄飞车，前往老鼠城堡。

↓

调查城堡的门，然后与贰大对话（此时务必回收左侧城墙上的隐藏黑白熊）。

↓

离开老鼠城堡，前往鬼屋。

↓

在鬼屋门口调查黑白美小屋。

↓

以上流程完毕后，离开鬼屋，前往云霄飞车。

↓

剧情之后强制移动到惊奇屋。调查列车，强制移动到草莓之家。

↓

剧情之后，从草莓之家3F离开，前往2F（此时可以回收楼梯左侧篮子里的隐藏黑白熊）。

↓

进入2F的交谊厅，调查电话。

↓

离开交谊厅，前往1F。

↓

在1F调查绝命终结室、电梯和草莓走廊的门，来到草莓之塔。

↓

在草莓之塔中正前方的门，然后离开草莓之塔。

↓

回到草莓之家1F，与电梯前的黑白熊对话，强制移动到麝香葡萄之家。

↓

调查葡萄走廊的门，来到麝香葡萄之塔。

↓

在麝香葡萄之塔中调查门，然后依次与七海、九头龙、狛枝和田中对话。

↓

调查麝香葡萄之家的电梯，前往草莓之塔。

↓

剧情后来到麝香葡萄之家2F，进入交谊厅旁边的简陋客房。



第15日 Morning

探索

前往麝香葡萄之家的交谊厅。

自由行动

※前往麝香葡萄之家3F的黑白熊资料室，调查入口左侧站立的金色雕像可以回收隐藏黑白熊。

第一次

场所	角色
草莓之家1F	贰大
草莓之家2F	狛枝
草莓之家2F（简陋客房）	九头龙
草莓之家2F（豪华客房）	田中
麝香葡萄之家1F	索妮亚
麝香葡萄之家2F（简陋客房）	终里

第一次

场所	角色
草莓之家1F	九头龙
草莓之家2F（交谊厅）	贰大、终里
草莓之家3F（屋内公园）	田中
草莓之塔	狛枝
麝香葡萄之家3F	索妮亚

第三次

场所	角色
草莓之家2F（交谊厅）	九头龙
草莓之家2F（普通客房）	贰大
草莓之家2F（豪华客房）	田中
麝香葡萄之家1F	索妮亚
麝香葡萄之家2F（简陋客房）	终里
麝香葡萄之家3F（黑白熊资料室）	狛枝

第15日 Night Time

探索

回到麝香葡萄之家自己的简陋客房。

第16日 Morning

探索

前往麝香葡萄之塔。

FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE

第16日 Day Time

自由行动

※前往草莓之家2F的普通客房，调查桌子后面可以回收隐藏黑白熊。

第四次

场所	角色
草莓之家2F（简陋客房）	九头龙
草莓之家2F（交谊厅）	狛枝
草莓之家3F（屋内公园）	田中
麝香葡萄之家2F	贰大
麝香葡萄之家2F（豪华客房）	索妮亚
麝香葡萄之家2F（简陋客房）	终里

第五次

场所	角色
草莓之家2F（交谊厅）	九头龙
草莓之家2F（豪华客房）	狛枝
草莓之家3F（屋内公园）	田中
麝香葡萄之家1F	贰大
麝香葡萄之家2F（豪华客房）	索妮亚

探索

经过电梯，前往草莓之家1F的绝命终结室。

第17日 Morning

探索

前往麝香葡萄之塔。

超高中级的机器人做的是充满发条的梦吗？非日常篇

搜查开始

麝香葡萄之塔

获得言弹“黑白熊档案4”。

↓

调查尸体后拉近视角，调查头部，获得言弹“晚安按钮”。

↓

调查胸部，然后调查金属绳索，获得言弹“金属绳索”。

↓

调查油，获得言弹“地上的一滩油”。

↓

视角还原，调查地上的柱子，获得言弹“疑似全新的柱子”。

↓

调查坏掉的门柱，获得言弹“倒下的柱子”。

↓

与七海对话，获得言弹“柱子的碎片”。

↓

与终里对话，获得言弹“终里的证词”。

↓

调查大门，获得言弹“锁链”。前往麝香葡萄之家2F交谊厅。

GO

麝香葡萄之家2F交谊厅

调查电话后场景切换。

GO

草莓之家2F交谊厅

与左右田对话，获得言弹“壁挂时钟”。

↓

与九头龙对话，获得言弹“九头龙的证词”。

↓

离开交谊厅，前往草莓之家1F。

GO

草莓之家1F

调查电梯，获得言弹“往来电梯”。

↓

调查草莓走廊的门，获得言弹“草莓走廊的按钮”。

↓

进入绝命终结室，逃离游戏开始。

GO

绝命终结室

※想要挑战逃离游戏的玩家可以略过本步骤：调查3号墙的铁栏连续选择三次“是”可以直接进入Octagon。

调查7号墙壁铁栏下方的血字（该血字为地图上的标记，代表房间的方向。血字所在的一端为南）。

↓

调查6号墙壁书桌中央的抽屉，获得“钳子”（对准画面中的道具按下△键可以使用）。

↓

调查没有数字的墙壁上的门，打开是壁橱，里面有数字5，调查并获得“衣架”。

↓

调查墙上的“看看NEWS”的字样，得到提示（NEWS代表北东西南四个方向，相应墙上的数字组合起来为3657。但是6号墙壁上的6数字上方有一横杠，代表该数字其实应该是倒过来的9，因此正确的数字组合为“3957”）。

↓

调查“看看NEWS”字样下方的机器，输入暗号“3957”，获得“USB随身碟”和“数位相机”。

↓

对“衣架”使用“钳子”，“衣架”变为“铁丝”。

↓

对床铺使用“铁丝”，获得“桌子的钥匙”。

↓

调查书桌，对左边的抽屉使用“桌子的钥匙”，获得“剪刀”。

↓

对黑白熊布偶使用“剪刀”，获得“电池”。

↓

对“数位相机”使用“电池”，然后调查“数位相机”，看到行星画面。

↓

对笔记本电脑使用“USB随身碟”，然后调查书桌右边的抽屉，得到密码提示。

↓

调查笔记本电脑，输入密码“SMVEMJS”（抽屉里的密码提示上写的“SM[redacted]S”并非一周的英文，而是数位相机里提示的行星。按0→6的顺序对应照片上的英文，各取头字母就是密码）。

↓

观察北边铁栏旁边的数字装置，记下红灯闪烁的模式和顺序，对照笔记本电脑上的图片，得到暗号“9875”。

↓

调查“看看NEWS”字样下方的机器，输入暗号“9875”。

↓

对北边铁栏旁边已经打开的数字装置使用“USB随身碟”，逃离游戏结束，进入Octagon。

GO

Octagon

调查武器、窗、冰箱和地上的门。之后场景切换。

GO

麝香葡萄之家2F交谊厅

与狛枝对话，获得言弹“突然出现的狛枝”。

↓

再次与狛枝对话。剧情之后前往麝香葡萄之家1F。

GO

麝香葡萄之家1F

获得言弹“左右田的证词”。前往麝香葡萄之塔。

GO

麝香葡萄之塔

与左右田对话，然后调查尸体拉近视角。

↓

调查胸部，获得言弹“定时闹铃”和“电波时钟”。

↓

视角还原后，与狛枝对话，获得言弹“坏掉的门把”。

↓

经过电梯，前往草莓之塔。

GO

草莓之塔

获得言弹“塔内的不合理处”，更新言弹“锁链”。

↓

调查印有葡萄图案的门，更新言弹“坏掉的门把”。

↓

搜查部分结束，进入班级审判部分。

班级审判（前半）

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	左右田	“痛殴了”（黄色）	“疑似全新的槌子”

分歧选项 选择“倒下的柱子”。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	索妮亚	“弄倒柱子”	“柱子的碎片”
2	索妮亚	“完全一样的地方”	“塔内的不合理处”

反论热辩

发言弱点	言刃
“现场的所有东西……”	“地上的一滩油”

分歧选项 选择“赌命游戏”。

画面选择 选择塔右侧的天空。

画面选择 选择森林。

逻辑潜入

赛道分歧依次选择“存在”、“是同一栋建筑物”和“纵向堆叠”。

分歧选项 选择“麝香葡萄之家楼上”。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	左右田	“假的尸体”	“塔内的不合理处”

灵光乍现组字（改）

重要关键词为“升降用电梯”。
分歧选项：依次选择“全都在地上”和“只有地板移动”。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	田中	“上下移动”	“左右田的证词”

分歧选项 选择“八角形”。

画面选择 选择红色方块少于绿色方块的部分。

班级审判（后半）

分歧选项 选择“摔死”。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	左右田	“会动的东西”	“晚安按钮”
2	九头龙	“掉落的门把”	“金属绳索”

反论热辩

发言弱点	言刃
“一直在睡眠模式”	“定时闹铃”

分歧选项 选择“狠狠撞上柱子”。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	终里	“时钟弄乱”	“电波时钟”

逻辑潜入

赛道分歧依次选择“时间”、“建筑物的时钟”和“两者皆是”。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	索妮亚	“坠落时的声音”	“终里的证词”

分歧选项 依次选择“2小时”和“黑白熊太极拳”。

指明人物 狛枝凪斗。

灵光乍现组字（改）

重要关键词为“豪华客房”。

指明人物 田中眼蛇梦。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	田中	“惟一的移动方式”	记忆终里的发言：“秘密通道”

指明人物 狛枝凪斗。

反论热辩

发言弱点	言刃
“黑暗与混沌的螺旋”	“金属绳索”

激辩舌战

最后一击选择“破坏 神 暗黑 四天王”。

高潮再现推理

页数	画格提示
1	闹铃定在早上5点30分。现在的时间是早上2点40分左右……
2	睡不着的九头龙……?
	闹铃定在早上5点30分。现在的时间是早上5点整左右……
4	仓鼠按下按钮！！
5	把圆形部分挂在门把上！
6	草莓走廊的按钮被弄坏了
7	有一把大槌子呢
8	听到挂钟的闹铃声集合
9	门把松脱了！？
10	把我吵醒的是……

体罚

剧情之后获得礼物“魔犬耳环”，CHAPTER 4结束。

CHAPTER 5

你将对着以绝望为名的希望微笑（非）日常篇

本章隐藏黑白熊位置

场所	徽章	位置
路边摊街	10	右侧路边摊
工厂	10	右侧篮子右上
军事设施	10	左侧集装箱上
海神工业	10	右侧平台
被害者的小屋	10	淋浴间

第18日 Day Time

探索

来到第五座岛后，前往路边摊街（路边摊街可以回收右侧路边摊的隐藏黑白熊）。
↓
离开路边摊街，前往工厂。
↓
在布偶工厂前方调查二厂大门进入内部，调查制造机和篮子（此时可以回收篮子右上的隐藏黑白熊）。
↓
离开工厂内部，从工厂前方调查右侧小门进入产品仓库。
↓
在产品仓库调查黑白熊看板。
↓
离开工厂，前往军事设施。与索妮亚对话（此时可以回收左侧集装箱上的隐藏黑白熊）。
↓
离开军事设施，前往海神工业。
↓
调查左下和右下的机器，然后与左右田对话（此时可以回收右侧平台上的隐藏黑白熊）。
↓
完成以上流程后，回到外面发生剧情，前往路边摊街，与狛枝对话。

第18日 Night Time

探索

回到日向的小屋。

第19日 Morning

探索

前往餐厅。

第19日 Day Time

探索

前往旅馆大厅，与索妮亚对话。
↓
前往第二座岛的遗迹。
↓
调查遗迹入口，拉近视角后调查密码面板。

自由行动

第一次

场所	角色
旅馆（旅馆前方）	九头龙
旅馆（大厅）	七海
旅馆（餐厅）	终里
火箭飞拳超市	左右田
海神工业	索妮亚

第二次

场所	角色
旅馆（小屋）	九头龙、终里
旅馆（大厅）	七海
电器街	左右田
军事设施	索妮亚





第19日 Night Time

探索

与狛枝对话后，前往旅馆大厅。

第20日 Morning

探索

前往餐厅，与狛枝对话。

第20日 Day Time

探索

前往第四座岛的老鼠城堡，调查入口的破洞进入城内。
↓
调查正面的长枪，再调查地板。

第21日 Morning

探索

前往餐厅，与狛枝对话。强制移动到第四座岛。

第21日 Day Time

探索

前往鬼屋，进入内部。
↓
与黑白美对话，然后床上方的大量荧幕。
↓
离开鬼屋，出入老鼠城堡、惊奇屋和云霄飞车任意两处后，回到外面发生剧情。
↓
经过中央之岛的桥，前往贾巴沃克公园。
↓
经过第三座岛的桥，前往表演厅附近的路边，与七海对话。
↓
经过中央之岛的桥，再经过第五座岛的桥，前往军事设施，与索妮亚对话。
↓
前往布偶工厂，调查卡车。然后调查右边传送带上的笔记型电脑。
↓
离开工厂后发生剧情，强制回到工厂，调查左侧的茶水间。
↓
茶水间内调查上方的红色灭火弹。
↓
剧情后进入产品仓库，调查仓库的深处。

你将对着以绝望为名的希望微笑 非日常篇

搜查开始

产品仓库

获得言弹“黑白熊档案5”。
↓
调查尸体，拉近视角。调查脸部，获得言弹“胶带”。
↓
调查小刀，获得言弹“瑞士刀”。
↓
调查烧掉的绳子，获得言弹“烧掉的绳子”。
↓
调查尸体的左手，获得言弹“左手的血迹”。
↓
调查长枪，获得言弹“坤克尼尔之枪”。
↓
调查尸体的脚部，获得言弹“被拷问的痕迹”。
↓
视角还原后，调查中央地面的打火机，获得言弹“煤油打火机”。
↓
调查黑白熊布偶，获得言弹“等身大黑白熊”。
↓
与七海对话，获得言弹“屋梁的血迹”。
↓
与终里对话后，回到产品仓库外侧。调查右边纸箱上的MP3播放器，获得言弹“MP3播放器”。
↓
调查黑白熊看板，获得言弹“黑白熊的看板”。
↓
与索妮亚对话，获得言弹“索妮亚的证词”。
↓
以上步骤完成后，离开产品仓库，前往工厂内部。

GO

布偶工厂

与索妮亚对话，获得言弹“黑白熊的证词”。离开工厂，前往军事设施。

GO

军事设施

调查左侧两辆卡车。离开军事设施，前往老鼠城堡。

GO

老鼠城堡

进入内部，调查长枪。离开老鼠城堡，前往旅馆。

GO

旅馆

与被害者小屋前的七海对话，然后进入被害者的小屋。

GO

被害者的小屋

调查床铺，获得言弹“防毒面具和手套”和“蓝色的纸片”（此时可以回收淋浴间的隐藏黑白熊）。
↓
调查冰箱，获得言弹“黑白熊特制毒药”。
↓
调查宝箱，获得言弹“黑白美的笔记本”。
↓
调查书柜，获得言弹“希望峰学园档案”。
↓
搜查部分结束，前往黑白熊石像，进入班级审判部分。

班级审判（前半）

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	左右田	“拷问了狛枝”	“胶带”

反论热辩

发言弱点	言刃
“杀死之后”	“胶带”

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	索妮亚	“打开门”	“黑白熊的看板”

言弹提供 选择“MP3播放器”。

分歧选项 选择“凶手出不来”。

指明人物 狛枝凪斗。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	九头龙	“双手双脚绑起来”	“烧掉的绳子”

分歧选项 选择“右手的袖子”。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	七海	“把小刀固定”	“等身大黑白熊”
2	左右田	“左手也不能用”	“左手的血迹”

分歧选项 依次选择“握起来的”和“鞭子的部分”。

逻辑潜入

赛道分歧依次选择“狛枝的正上方”、“天花板的屋梁”和“长枪的鞭子”。

言弹提供 选择“黑白熊档案5”。

灵光乍现组字（改）

重要关键词为“死因”。



班级审判（后半）

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	索妮亚	“不会留下痕迹的死因”	“黑白熊特制毒药”

逻辑潜入

赛道分歧依次选择“气体”和“鼻子”。

分歧选项 选择“洒水器”。

分歧选项 选择“容器”。

灵光乍现组字（破）

重要关键词为“灭火弹”。

言弹提供 选择“蓝色的纸片”。

分歧选项 依次选择“大家丢灭火弹的时候”、“狛枝凪斗”、“狛枝凪斗”和“为了让某人丢出毒药”。

高潮再现推理

页数	画格提示
1	有黑白熊特制毒药
2	把封盖撕开吧～
3	有大量的灭火弹
4	把煤油打火机放在这里吧
5	在右手绑上烧掉的绳子吧
6	左手握着长枪的鞭子
7	嘴巴用胶带贴住！
8	固定到布偶上呗！
9	狛枝的影像讯息说……
11	破掉的灭火弹中飘出毒药啊啊啊啊啊啊……！
12	手放开鞭子了……

分歧选项 依次选择“才能”和“叛徒”。

指明人物 七海千秋。

激辩舌战

最后一击选择“黑白 美 的 笔记本”。

分歧选项 选择“绝命终结室”。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	索妮亚	“我本人”	“索妮亚的证词”

反论热辩

发言弱点	言刃
“事先知道那些是假的”	“黑白熊的证词”

指明人物 七海千秋。

体罚

第23日 Day Time

探索

前往餐厅。剧情后离开餐厅，强制来到第二座岛，前往遗迹。

剧情之后获得礼物“游戏玩家背袋”，CHAPTER 5结束。

CHAPTER 0

有如身在往赴校外教学的交通工具中般的感觉

CHAPTER 6

This is the end ～再会了绝望学园～

本章隐藏黑白熊位置

场所	徽章	位置
1-A教室	10	右侧天花板
体育馆	10	左侧看台
生物教室	10	桌子下
教职员室	10	右侧墙边
2-B教室（洗衣间）	10	右侧自动贩卖机旁

Time Unknown

探索

离开教室，前往左上角的体育馆（进入体育馆前务必在教室中回收天花板右侧的隐藏黑白熊）。

搜查开始

体育馆

离开体育馆，前往右下方的武术场（离开体育馆前务必在体育馆中回收左侧看台的隐藏黑白熊）。

GO

武术场

调查地上的书，获得言弹“预备科相关资讯”。离开武术场，前往右侧的5-A教室。

GO

5-A教室

调查桌上的书，获得言弹“希望峰学园史上最大最糟的事件”。离开5-A教室，前往左上角的生物教室。

GO

生物教室

调查地上的书，获得言弹“人类史上最大最糟的绝望事件”。离开生物教室，前往右侧的5-B教室（进入5-B教室前务必在生物教室中回收桌子下的隐藏黑白熊）。

GO

5-B教室

与黑白熊对话，获得言弹“超高中级的绝望”，更新言弹“预备科相关资讯”。

↓

与九头龙对话，获得言弹“自相残杀校园生活”，更新言弹“超高中级的绝望”。离开5-B教室，前往左上方的音乐教室。

GO

音乐教室

调查漂浮的纪念碑，获得言弹“未来机构的设立宗旨”。



↓

调查漂浮的绿色立体影像，获得言弹“希望峰学园的幸存者”。离开音乐教室，前往右侧的教职员室。

GO

教职员室

调查黑板拉近视角，调查肖像画，获得言弹“学园创办人”（离开教职员室前务必回收右侧墙角的隐藏黑白熊）。

↓

调查黑板上的报纸，获得言弹“受验者清单”。

↓

视角还原，调查漂浮的绿色立体影像，获得言弹“绝望的残党”。离开教职员室，前往中央的娱乐室。

GO

娱乐室

调查桌上的档案，获得言弹“希望培育计画”。

↓

调查漂浮的绿色立体影像，更新言弹“绝望的残党”和“希望峰学园的幸存者”。离开娱乐室，前往中央的图书室。

GO

图书室

调查漂浮的绿色立体影像，获得言弹“给苗木诚的邮件”，更新言弹“绝望的残党”。离开图书室，前往右下角的2-B教室（洗衣间）

GO

洗衣间

调查桌上的平板电脑，获得言弹“新世界程式”。离开洗衣间，前往右上角的1-B教室。（离开洗衣间前务必回收右侧自动贩卖机旁边的隐藏黑白熊。至此发现所有隐藏黑白熊。）

GO

1-B教室

调查中央漂浮的巨大物体，获得言弹“监视者”，更新言弹“新世界程式”和“希望峰学园的幸存者”。

↓

剧情之后，获得言弹“11037”和“强制关机”。

↓

离开1-B教室后，搜查部分结束，进入右下角红色的门，一直前进，进入班级审判部分。

FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE

班级审判

灵光乍现组字（敌）

重要关键词为“程式的世界”。

分歧选项 选择“校园生活的记忆”。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	黑白熊	“经历过”	“受验者清单”

指明人物 九头龙冬彦。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	终里	“自相残杀游戏”	“新世界程式”

分歧选项 依次选择“监视者”和“七海千秋”。

逻辑潜入

赛道分歧依次选择“日向等人”、“日向等人”和“自绝望中更生”。

灵光乍现组字（敌）

重要关键词为“全部都杀光”。

※获得言弹“狛枝的影像”。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	苗木诚	“连自己的身体”	“狛枝的影像”

分歧选项 选择“不离开”。

※选择“离开”的情况下，会出现“再次挑战”的选项，选择“是”则回复所有发言力，回到上一个选项；选择“否”则Game Over。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	苗木诚	“不能违抗”	“给苗木诚的邮件”

激辩舌战

最后一击选择“1 10 3 7”。

分歧选项 选择“罪木蜜村”。

分歧选项 选择“贾巴沃克公园”。

分歧选项 选择“按下「卒业」”。

分歧选项 选择“校外教学的规则”。

分歧选项 选择“预备科”。

言弹提供 选择“强制关机”。

分歧选项 选择“因为人数不够”。

分歧选项 选择“变回超高中级的绝望”。

逻辑潜入

赛道分歧依次选择“未来机构”、“自相残杀”和“监视摄影机”。

※注意最后一个选项的三个选择肢看起来非常接近，一定要清楚辨认。

分歧选项 选择“老师的最后决定”。

分歧选项 选择“学园的创办人”。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	苗木诚	“人工的希望”	“希望培育计画”

分歧选项 选择“选择「卒业」”。

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	–	–	–

不间断讨论

顺序	发言者	发言弱点	言弹
1	七海	“可以永远玩下去的乐园游戏”	讨论第二周回时记忆七海的发言：“不是在玩游戏”
2	日向	所有发言弱点	记忆七海的发言：“创造未来”

不间断讨论

连打△键让日向醒来，然后按住△键不放凝聚言弹，完成“未来”的言弹后松开△键。

反论热辩

发言弱点	言刃
“绝望的未来……不看也无所谓啊……”	“未来”

激辩舌战

最后一击选择“才 不 是 那样！”。

获得礼物“巨大手机”，CHAPTER 6结束。

EPILOGUE

未来之前的那一天

Staff Roll后获得礼物“复活节彩蛋”、“兔兔美吊饰”和“枪弹辩驳IF”，游戏通关并可留下通关存档。回到主菜单后，海岛模式、外传小说和额外内容下的美术鉴赏室、黑白椰子机和自动贩卖机选项解锁。读取通关存档后继承持有礼物、通讯录情报、技能、技能点数与黑白熊徽章，从PROLOGUE重新开始游戏。

全礼物列表

下表为全礼物的全角色喜好表。其中No.114之前的礼物均可在第一座岛沙滩上的椰子树摇奖机中摇出。角色对礼物的喜好程度如下。其中“非常喜欢”、“喜欢”和“可以接受”都会提升不同程度的亲密度，“不爽”和“厌恶”则会降低亲密度。一般来说，送出“喜欢”以上的礼物，就能获得希望的碎片。

非常喜欢	喜欢	可以接受	不爽	厌恶
◎	○	●	△	×

No	礼物	狛枝	十神	田中	左右田	花村	贰大	九头龙	终里	七海	索妮亚	西园寺	小泉	罪木	澪田	边古山	备注
1	矿泉水	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	自动贩卖机可购入
2	弹珠汽水	●	○	●	●	●	●	△	○	●	○	●	●	●	○	△	自动贩卖机可购入
3	椰子汁	●	●	●	○	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	●	–
4	郁跑	○	△	○	△	△	△	●	△	●	△	△	△	●	×	●	自动贩卖机可购入
5	麝香猫咖啡	●	×	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	○	●	–
6	肉桂茶	●	△	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	●	●	–
7	无酒精葡萄酒	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	△	●	●	●	○	–
8	盒装麦饭	●	○	●	●	△	○	●	◎	●	●	●	●	●	●	●	–
9	巧克力碎片肉干	●	◎	●	●	△	●	●	○	●	△	●	●	●	○	●	自动贩卖机可购入
10	明太子法国面包	●	○	●	●	△	●	●	○	●	△	●	●	●	●	●	自动贩卖机可购入
11	咕咕霍夫蛋糕	●	○	●	●	△	●	●	○	●	◎	●	●	●	●	●	–
12	希望干粮	○	○	●	●	△	●	●	○	●	●	●	●	●	●	●	–
13	袋装果酱面包	●	◎	●	△	△	●	△	○	●	●	○	●	●	●	△	–
14	油炸洋芋片	●	○	●	●	△	●	●	○	●	△	●	●	●	●	●	自动贩卖机可购入
15	刨冰	○	●	●	●	△	●	●	○	○	●	○	●	●	●	●	–
16	贾巴产天然盐	●	●	●	●	○	●	△	●	●	●	●	●	●	○	△	–
17	椰子果肉	●	◎	●	●	○	●	●	○	●	●	●	●	●	○	●	–
18	向日葵种子	●	○	◎	●	●	●	●	●	○	●	△	●	●	●	●	自动贩卖机可购入
19	椰子	●	○	●	●	○	◎	●	●	●	●	●	●	●	○	●	–
20	伊吕波衬衫	●	△	△	●	○	●	○	●	●	●	●	△	●	○	○	–
21	纯色牛仔裤	●	△	△	●	●	○	●	●	●	◎	△	△	△	○	●	–
22	围裙洋装	●	△	△	×	○	●	●	△	●	●	△	○	○	△	◎	–
23	毛皮围巾	●	△	○	●	●	●	○	△	●	○	●	△	●	●	●	–
24	全新品腹带	●	△	●	●	●	◎	●	●	●	●	△	△	●	●	○	–
25	女王拘束衣	●	△	●	×	○	△	△	△	×	×	×	×	◎	○	△	–
26	间谍钉鞋	●	△	●	●	●	●	●	○	●	●	△	△	●	△	●	–
27	秘密长靴	●	△	●	●	●	●	×	△	●	△	△	△	●	△	△	–
28	半套安全鞋	●	△	●	×	●	●	△	○	△	△	△	△	○	△	△	–
29	烦恼眼镜	●	●	△	●	◎	●	△	△	●	○	△	○	○	○	△	–
30	蓝莓牌纯金饰	●	○	●	△	●	●	○	△	●	●	△	●	●	●	○	–
31	驱邪耳环	○	●	◎	△	●	●	●	△	●	○	●	●	●	○	●	–

No	礼物	狛枝	十神	田中	左右田	花村	贰大	九头龙	终里	七海	索妮亚	西园寺	小泉	罪木	澪田	边古山	备注
32	银指环	●	●	●	△	●	●	○	○	●	○	○	◎	○	△	○	–
33	希望峰戒指	◎	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	–
34	监视者指环	×	△	○	△	●	●	△	△	×	△	△	△	△	○	●	–
35	包巾袋	●	●	●	△	●	●	●	○	●	○	◎	●	○	○	●	–
36	另一重希望	○	△	○	△	△	△	△	△	●	○	△	△	△	×	△	–
37	贾巴人宝石	●	●	●	●	●	●	○	△	●	●	○	○	○	○	○	自动贩卖机可购入
38	疾驱守扇子	●	●	○	●	●	●	●	●	●	○	◎	●	●	○	●	–
39	无所不在记事本	●	●	●	●	●	○	●	●	●	●	△	○	●	△	●	–
40	千禧有奖征答	●	×	●	●	△	●	△	×	●	●	△	●	●	△	●	–
41	秘技大全 第二版	●	●	●	●	●	△	●	×	◎	●	△	●	●	○	●	自动贩卖机可购入
42	大神宗家之书	●	●	●	●	●	◎	●	△	●	●	△	△	○	△	●	–
43	MEN'S MANMA	●	○	●	○	●	●	●	●	●	●	△	△	●	△	●	–
44	KISS笔记本	●	●	×	○	◎	×	△	●	●	●	△	○	●	○	○	–
45	黑兔读本	●	◎	●	△	●	●	●	×	●	●	○	△	●	△	●	–
46	2.5D耳机	●	●	●	○	△	●	●	●	○	●	●	●	●	◎	●	–
47	无线电探空仪	●	△	●	◎	●	●	●	△	●	●	△	△	△	△	●	–
48	公量筒	●	●	×	●	○	●	△	●	●	●	●	△	○	△	△	–
49	母量杯	●	●	×	●	○	●	△	●	●	●	●	△	○	○	△	–
50	雷射米饭处理机HG	●	○	●	○	×	●	●	○	●	●	△	●	●	○	●	–
51	红外线式体温计	●	●	●	●	●	○	●	△	●	●	●	●	○	●	●	–
52	消焰器	●	△	●	●	●	●	●	△	●	○	△	△	△	○	●	–
53	李林塔尔之翼	●	●	●	◎	●	●	○	●	●	●	●	●	●	△	●	–
54	能量场相机	●	●	●	○	●	△	●	●	●	○	●	◎	●	△	●	–
55	Mr.钉书机	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	●	◎	○	●	–
56	小型缩退炉	●	△	◎	◎	●	●	△	△	●	○	●	●	△	△	△	–
57	多面骰子组	●	●	●	●	●	△	○	●	○	●	●	●	●	○	○	–
58	家庭用游戏机	●	●	●	○	●	△	●	●	○	●	●	●	●	○	●	–
59	携带型游戏机	●	●	●	○	●	△	●	●	○	●	●	●	●	○	●	–
60	碰碰球	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	◎	●	–
61	玩具相机	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	自动贩卖机可购入。持有该礼物时在CHAPTER 3与西园寺对话可获得CG
62	威力手套	●	●	○	●	●	△	●	△	◎	●	●	△	●	○	●	–
63	美索不达米亚	●	●	●	●	●	●	○	●	●	○	●	●	●	○	○	–
64	氮气大赛车	●	●	●	○	●	△	●	●	◎	●	●	△	●	○	●	–
65	弹力手环	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	●	●	●	○	●	–
66	搞笑球	×	△	△	△	○	△	△	△	×	△	●	△	○	△	△	–
67	会动的木偶	●	×	×	×	◎	×	×	×	●	×	×	×	○	×	×	–
68	围棋的棋子	○	○	●	●	●	○	●	△	○	●	●	●	●	△	●	自动贩卖机可购入
69	瓶中信	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	×	●	–
70	昭和收音机	●	△	●	◎	●	●	●	●	●	○	●	●	●	○	●	–
71	古董洋娃娃	●	●	●	●	●	●	◎	●	△	●	○	○	○	△	◎	–
72	第二颗纽扣	●	●	●	●	●	●	△	●	●	○	●	●	●	○	△	–
73	月之石	●	△	○	●	●	●	●	○	○	●	○	○	●	△	●	–
74	无战之仁义	●	●	●	●	●	●	○	●	●	◎	●	●	△	△	○	–
75	自暴自弃	●	●	●	●	×	△	●	△	●	○	△	●	△	◎	●	–
76	千本樱影好	●	×	○	●	●	●	●	●	●	●	○	△	●	△	●	–
77	和纸「十幕目诗录」	●	●	○	●	●	●	○	●	●	○	◎	●	●	△	○	–
78	海中雪	●	○	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	●	△	○	–
79	莳绘竹刀	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	●	●	●	△	◎	–
80	迷你消波块	●	●	●	●	●	●	○	○	○	●	○	○	●	○	○	–
81	星沙	●	○	○	●	●	●	◎	○	○	●	○	○	●	△	○	–
82	日式茶杯	●	●	●	●	●	●	○	●	●	○	●	◎	●	△	○	–
83	表里乌克丽丽	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	△	●	●	◎	●	–
84	原子笔钓竿	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	△	△	●	○	●	–
85	塞班岛人偶	●	○	●	●	○	○	○	○	△	○	○	○	○	○	○	自动贩卖机可购入
86	百年香包	○	○	○	○	○	○	○	◎	◎	◎	◎	◎	○	○	◎	–
87	绝对音叉	●	●	○	●	●	●	●	●	●	●	△	●	●	◎	●	–
88	七支刀	●	×	○	●	●	●	●	△	○	●	△	△	×	△	○	–
89	神砂岚之角	●	●	○	●	●	◎	●	●	●	○	△	●	△	△	●	–
90	记忆笔记本	◎	△	●	●	●	●	△	●	●	●	●	×	●	△	●	–
91	战刃小刀	◎	×	●	●	●	●	●	●	●	●	●	×	●	△	●	–
92	坏掉的飞弹	●	△	●	◎	●	●	●	△	●	○	△	●	△	△	●	–
93	熊熊发饰的少女	×	●	●	●	○	●	●	○	×	●	●	○	○	△	△	–
94	铁撬	●	●	●	○	●	●	△	△	●	●	△	△	×	○	●	–
95	沾水笔	●	●	●	●	●	●	△	△	●	●	△	●	●	△	●	–
96	面纸	●	●	●	●	●	○	●	●	●	●	●	●	●	○	●	自动贩卖机可购入
97	贾巴蛙	●	●	○	△	●	△	●	●	●	○	×	●	●	△	×	–
98	母鬣蜥	●	●	○	△	●	△	●	●	●	○	×	●	●	△	×	–
99	钝菜刀	●	×	●	●	×	●	△	△	△	●	△	△	△	△	●	–
100	超自然相框	●	●	●	○	●	△	●	△	●	○	●	△	●	×	●	–
101	情色雪月花	●	●	●	●	○	●	○	●	●	●	●	●	●	○	○	–
102	瓶中玫瑰	●	○	●	○	○	○	○	○	◎	○	◎	◎	○	○	○	–
103	骷髅面具	●	●	○	●	●	●	●	●	◎	○	●	●	△	○	●	–
104	镀金模型刀	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	自动贩卖机可购入。持有该礼物时在CHAPTER 1与左右田对话可获得CG
105	ANANAN	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	自动贩卖机可购入。持有该礼物时在CHAPTER 1与小泉对话可获得CG
106	男人的栗子	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	自动贩卖机可购入。持有该礼物时在CHAPTER 2与小泉对话可获得CG
107	变装用化妆镜	●	●	●	●	●	△	○	●	●	○	●	◎	●	○	○	–
108	天使的果实	●	●	◎	●	○	●	△	○	●	●	●	●	●	○	△	–
109	绷带	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	●	◎	○	●	–

No	礼物	狛枝	十神	田中	左右田	花村	贰大	九头龙	终里	七海	索妮亚	西园寺	小泉	罪木	澪田	边古山	备注
110	剑风秘帖·舞园鞘花	○	●	●	●	△	●	○	●	●	●	○	●	●	○	○	–
111	夏日庙会	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	自动贩卖机可购入。持有该礼物时在CHAPTER 3与澪田对话可获得CG
112	叶隐流水晶	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	△	–
113	遥控战士四驱太郎	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	自动贩卖机可购入。持有该礼物时在CHAPTER 3与左右田对话可获得CG。注意触发该CG后强制触发主线剧情
114	用了很久的胡萝蔔	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
115	狛枝的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度MAX
116	十神的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度MAX
117	田中的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度MAX
118	左右田的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度MAX
119	花村的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度MAX
120	贰大的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度MAX
121	九头龙的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度MAX
122	终里的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度MAX
123	七海的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度MAX
124	索妮亚的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度MAX
125	西园寺的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度MAX
126	小泉的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度MAX
127	罪木的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度MAX
128	澪田的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度MAX
129	边古山的内裤	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	亲密度MAX
130	木棒	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	CHAPTER 1过关后获得
131	兔兔美吊饰	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	EPILOGUE通关后获得
132	枪弹辩驳IF	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	EPILOGUE通关后获得
133	用力折断的魔法杖	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	PROLOGUE过关后获得
134	三星徽章	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	CHAPTER 1过关后获得
135	黑龙丸	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	CHAPTER 2过关后获得
136	白衣天使的围裙	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	CHAPTER 3过关后获得
137	魔犬耳环	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	CHAPTER 4过关后获得
138	游戏玩家背袋	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	CHAPTER 5过关后获得
139	巨大手机	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	CHAPTER 6过关后获得
140	复活节彩蛋	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	EPILOGUE通关后获得

海岛模式

※进入该模式之前，首先要选择语音的版本，有“繁体中文”和“日本语”可供选择。

本模式是秉承正篇的开场设定，让兔兔美在最初战胜黑白熊，众人将要体验原本的海岛生活。玩家要以集齐全部的希望碎片为目标与其他角色交流，并完成兔兔美给出的班级目标。

游戏的基本流程是“工作部分中全员分工工作→限期内用采集的材料制作兔兔美给出的班级目标→完成班级目标换取外出票→利用外出票在自由行动部分与同伴约会提升相亲相爱度→50天后收集齐全部希望碎片毕业→与相亲相爱度登顶的角色发生结局”。下面来看看具体的细节设定。

循环结局、真结局与个人结局

如果第51天到来时玩家操控的日向创还未集齐所有的希望碎片，那么兔兔美会强迫玩家继续重新过一个“50天”。虽然在奖杯收集方面这样也算作通关一次，但毫无疑问这是没有任何意义的“循环结局”。以循环结局通关开始下一周目游戏时，玩家只能继承每个角色的“采集”和“打扫”等级。要想进入游戏的真结局，并与心仪的妹子双宿双飞，必须满足以下两个条件：

①完成“通讯录”上全员的友好事件，集齐他们的希望碎片（集齐希望碎片的角色，其希望碎片会变成黄色）。

②与任意角色约会，使其相亲相爱度达到最高（相亲相爱度可在兔兔美处进行确认）。

③第51天的选项中，选择“羁绊”。

达成条件①后，第51天的剧情会发生变化，迎来真结局。而同时达成条件②后，还能与相亲相爱度达到最高的角色迎来个人结局。达成过个人结局的角色，在继承存档进行下周目游戏时，在兔兔美处查阅相亲相爱度的“兔兔美诊断”界面下，会出现小小的桃心记号。注意奖杯“观看海岛模式所有结局”的意思，就是要触发真结局和全部的个人结局，缺一不可。

日程安排

玩家可以将50天的限期以“星期”为单位拆出来看。周一（第1天）～周六（第6天）是工作日，大家正常上学上班，周六会有班级目标的审查与提出，周日（第7天）就是休息日，以此周而复始。直到最后一周时，班级目标的审查会延迟到周日（第49天），然后第49天和第50天算双休（笑），第51天迎来结局。由于第48天之后将不会再有使用道具的机会，因此最迟在第48天时，要将提升等级的道具全部用掉。

工作日分为工作部分和自由行动部分，休息日则将工作部分替换为自由行动部分，也就是可以自由行动两次。休息日的具体日期为7、14、21、28、35、42、49、50。

工作部分

工作部分是在设定动作界面下安排好准备工作，然后等待角色实施即可。设定动作界面分为以下几项：

行动设定：设定各个角色的行动。下文详细解说。

动手制作：利用采集到的材料，制作班级目标、工具、消耗品与加工品等道具。

持有物品：确认以及使用拥有的道具。

学生手册：等同于正篇中的“电子学生手册”选项。不过在本模式下没有言弹的设定。



行动设定



❶	角色体力
❷	采集等级
❸	打扫等级
❹	当前工作安排
❺	当前工作场所可采集的材料。? 表示还没有出现过的材料
❻	当前班级目标所需材料。其中也包括制作加工品的所需材料。达成目标数额后，棋子上会出现红勾的标识
❼	当前工作安排实施后的体力变更
❽	当前清洁度

体力设定

本模式下的体力（HP值）是以图标的样式和颜色来表示的。红色的多体力状态可以视为8点体力，工作时体力变更预览中，一个蓝色箭头代表消耗1.5点体力，两个蓝色箭头代表消耗2.5点体力，三个蓝色箭头代表消耗3.5点体力。而休息的五个红色箭头代表体力回复至最大值8点。以下是详细分级情况：

粉色： 超体力状态。体力为8.5点，工作效率成倍提升。

红色： 多体力状态。体力区间为5.5～8时位于该状态。

橙色： 中体力状态。体力区间为3～5时位于该状态。

蓝色： 少体力状态。体力区间为0.5～2.5时位于该状态。

灰色： 无体力状态。体力为0时进入。病倒后强制休息3天，且不可参加自由行动。如果是日向病倒，则强制损失1天的时间。

总结一下，红、橙和蓝色在工作效率上并没有任何区别，仅仅是对于体力状态的一个提示。病倒后由于无法参加自由行动，而且没有消耗品解除无体力状态的话，会大幅降低整体工作效率，因此是绝对应该避免的状态。由于体力数值不可视，最危险的一种状况就是在橙色体力表示（3）时，进行消耗3.5的工作，就会直接跳过蓝色少体力状态而病倒。因此在安排工作的时候务必要谨慎，在没有工具“行动安全护身符”的时期，牢记“不给橙色体力安排3.5消耗的工作”和“蓝色体力立刻睡觉回复”的两大原则。（当然有了“行动安全护身符”后，只要记住让蓝色体力睡觉就行了。）粉色的超体力状态是早上随机出现的（当然也能通过消耗品“希望之药”来触发），此时体力强制破表达到8.5，应该果断让这个角色从事最消耗体力的工作。

采集&打扫等级

采集等级越高，采集的材料数量和珍稀度就越高；打扫等级越高，提升的清洁度就越高。等级提升是通过累积相应工作的次数而自动触发的。升级要求次数为：2→3（6次）→4（6次）→5（11次）→6（16次）→7（21次）→8（26次）→9（31次）。注意括号中的次数是每次升级后重新计算的。可以看到，从5级开始，等级提升就会变得非常困难，因此后期升级比起堆次数，还是更重视使用消耗品中的“采集魂”（采集等级提高1等级）和“清扫魂”（打扫等级提高1等级）。这两个消耗品使用后会将升级前的累积次数清零，因此在刚刚升级后使用是最为划算的。采集和打扫的推荐等级分配将在后文“攻略心得”中详解。

材料分类

材料也分为五种大类别，并在材料名称前通过对应图标来表示。它们分别是“肉系”（肉图标）、“水系”（水图标）、“矿物系”（石头图标）、“自然系”（树叶图标）和“其他系”（齿轮图标）。这些材料通常会按照类别散布在相关的采集场所中，例如自然系材料大都在体育馆和保健室中采集。

另外材料也有珍稀度的设定。在行动设定界面下可以看到，每个采集场所可采集的材料列表中，放在最后一位的材料，就是该场所的珍稀材料。珍稀一般很难采集到，而采集等级高的角色会相对容易获得。因此在需要该材料时，应该尽量安排采集等级高的角色前去。

清洁度

清洁度会在每天行程结束后扣取固定值。如果完全不进行打扫，那么三天就会扣至底线。第四天的清洁度回复量跟不上扣取量的话，清洁度就会扣光。



作为惩罚，兔兔美会强制玩家损失一整天用来打扫清洁，无论是工作还是自由行动都不能执行，而且还有因为扫除而病倒的潜在危险。因此安排1～2个高等级专职打扫人员是非常重要的。详情会在后文“攻略心得”中详解。

道具制作

玩家在本模式中持有的道具可分为四大类。分别是“班级目标”、“消耗品”、“工具”、“加工品”和“材料”。各自的区别如下：

班级目标： 换取外出票和触发真结局的必要道具。通过“加工品”和“材料”制作而成。

消耗品： 持有个数不限的消耗型道具。使用后能产生各种各样的效果。通过“加工品”和“材料”制作而成。

工具： 持有个数限1个的装备型道具。制作后即时生效，能提升角色的采集、打扫能力。通过“加工品”和“材料”制作而成。

加工品： 可以理解为通过“材料”制作而成的高级材料。

材料： 在各个采集场所可获得的最低级材料，为一切道具的制作基本。

可以看到，所有道具的制作都离不开最低级的“材料”。由于制作不同道具时需要的材料品种是有重复的，如果早早将其加工成“加工品”，但是又无法完成进一步的制作（例如制作了“班级目标”所需要的“加工品”，却因为其余材料不够而没赶上期限），就会造成“材料”的资源浪费。因此强烈建议只在确定能完成制作时，才将“材料”进行加工。在行动设定界面的“可采集材料”栏中，标上红勾的旗子是将“加工品”所必须的材料也计算在内的，因此看到红勾就代表连“加工品”也能一并打造，不需要玩家自己再去反复计算了。

另外在每个工作日开始的时候，兔兔美会随机出现，并交给玩家随机数量的随机“消耗品”。这算是额外的福利，好好利用吧。



自由行动部分

工作部分结束后，或是休息日到来时，即可迎来自由行动部分。这里类似正篇中的自由行动部分，玩家可以在公园里无所事事打发掉一天，也可以任意找一名角色共度休憩时光。

想与其他角色一起行动时，只要走到她跟前与其对话，选择“一起行动”即可。“一起行动”将会继承玩家在正篇中与该角色发展的亲密度和友好事件进度，同样通过送礼和选项回答可以提升亲密度，习得技能与获得技能点数，最终完成通讯录的所有页面情报。这不仅仅是快速补完亲密度的最佳手段，同时也是完成本模式下真结局的必要条件。

※选择贾巴沃克公园时可以结束这次自由行动；选择兔兔美则会进入“兔兔美诊断”界面，可以查看所有角色对日向的相亲相爱度。

约会事件

与角色对话时，如果选择“使用外出票”，就可以前往六个特定的地点，触发特殊的约会事件。在约会事件中，每个角色在每个场所都会随机在三组话题中抽出一组供玩家选择。每组话题中都有三个选项，而对象对这三个选项所表现的相亲相爱度各有不同。选择正确的话题选项，就能提升相亲相爱度。相亲相爱度累积至一定程度后，就会在“兔兔美诊断”界面下以加一颗桃心的方式表现出来。

每个角色对于话题的相亲相爱度共分四个等级，可以从对话结束后日向的独白中判断出来。最高等级时独白是“太好了，他/她好像玩得很开心”，而最低等级的独白是“糟糕……气氛糟透了……”。话题相亲相爱度越高，越容易累积角色对日向的总相亲相爱度。最高等级的话题相亲相爱度可以直接在总相亲相爱度上加一个桃心，因此实际游戏时应该只以最高相亲相爱度话题为目标，这是最有效率的。

但是话题选择时还需要注意几个要点：一、3组话题是随机抽取，但根据角色与约会场所的组合，并非每组话题都有最高相亲相爱度选项；二、某些角色在约会中阴晴不定，迎合其特点的话题未必就能提升相亲相爱度。好在即使选择的话题惹他不高兴了，总相亲相爱度也是不会下降的。每个角色在每个场所的最高相亲相爱度话题选项在后文有详细刊载，欢迎大家查阅。

心防突破

在约会事件中，将会随机触发“心防突破”事件。这个事件模拟了正篇中的“不间断讨论”环节，玩家事先会得到“肯定”和“否定”两颗言弹，选择其一对角色发言中的两处弱点之一发射，即可完成该事件。根据言弹选择与攻击弱点的组合，也会给对象带来上文所述的四个等级的相亲相爱度变动。与通常约会事件不同的是，心防突破事件中，必然会有最高相亲相爱度的组合方式。不过从字面上有些难以判断，玩家同样可以查阅后文给出的详细刊载。

攻略心得

抛开“体验游戏完整内容”这种感性方面的理由，玩海岛模式最大的目的，就是快速收集相关奖杯以完成白金。该模式下可以并行且快速完成几个难搞的奖杯，为此玩家应该先有一个初步的认识，就是认清自己在这个模式下的最终目标：

①填满“通讯录”上全员的页面，加满所有人的亲密度。

②完成真结局与全部个人结局。

③尽量赚取黑白熊徽章来完成额外内容的购买。

是不是觉得前两条很眼熟？没错，在这个模式下玩家的目标，其实是与该模式的真结局和个人结局完全挂钩的。玩家追求真结局的过程，其实就是获得那些难搞的奖杯的最快途径。黑白熊徽章的赚取其实可以看做是附加的奖励。接下来小编就为玩家们详细分析攻略该模式的最佳步骤与心得。

一周目

进入真结局的必要条件是完成“通讯录”上全员的友好事件，集齐全员的希望碎片。如果是刚刚完成正篇一周目过来的玩家，那么必然是还差了不少页面的。既然友好事件未全部触发，那么一周目自然应该将所有的自由行动时间都拿来补充亲密度和友好事件，这样必然就没有时间触发约会事件，外出票也没有机会消耗。

那么一周目索性就不要追求班级目标，专心提升角色的采集与打扫等级，自由行动都用来填补希望碎片，为二周目的真正战斗做准备。两个打扫等级达到6～8的角色同时进行打扫，即可在没有打扫工具的情况下完全回复每天扣除的清洁度，因此建议玩家从初期打扫等级较高的角色中，选中2个角色来专职负责打扫，获得的消耗品“清扫魂”先集中给一名角色使用，并尽量早早做出工具“抹布”来确保扫除能力，保证在一周目结束时，该角色打扫等级达到7以上就OK了。其余成员主要发展采集等级，采集的材料以制作消耗品“采集魂”（采集等级提高1等级）和“清扫魂”（打扫等级提高1等级）为中心。在采集等级提升至5之后，开始使用“采集魂”来提升采集等级。当清洁度出现危机时，可以暂时停止采集，适当地分配角色帮忙打扫一下。



一周目过程中尽量保持角色不要病倒，稳定提升等级。结束时的理想状态是希望碎片全员全满，扫除等级平均在7的角色有两名，采集等级全员平均在5以上，并且有特别突出的角色在7、8。

二周目

通关后继承采集等级和打扫等级，使得玩家在初期就可以采集到珍稀材料，为完成班级目标和制作工具省下不少工夫。第二周目应该尽力完成每一个班级目标，以拿到刚好对应全部自由行动时间的外出票，不断进行约会来攻略每个角色。50天里最多能进行58次约会。由于真结局通关不会继承相亲相爱度，只会继承已达成的个人结局，因此一个周目最多也只能完成五个角色的个人结局。十五个角色至少也需要三个周目进行攻略。以个人结局达成最后的班级目标，每次通关获得200个黑白熊徽章来算，最少也能在这个模式中赚取600个徽章。用来购买余下的额外内容基本足够。

工作部分，建议早期完成“工具”，能让采集的效率成倍提升。特别是强烈建议初期尽快制作出“行动安全护身符”，减少体力消耗后，基本就不会出现病倒的事故。接下来制作“抹布”，加上扫除等级最高的角色一人，就能完全应对清洁度的扣减，让其余所有人力都能专注于采集。达成班级目标后，剩余的期限应该尽量集中采集用以制作“采集魂”的材料，为之后的周目减负。中、后期材料足够之后，如果有角色进入虚弱状态，还可以直接以消耗品来回复，都不用进行休息。

自由行动部分全部进行约会。在邀约之前进行一次存档，没有刷出最高相亲相爱度选项就读档重来。如果某个角色在某个约会场景中，三组话题各自都有一个最高相亲相爱度选项，就连存档读档的工夫都省掉了。如果还想轻松一点，建议选择至少有两个最高相亲相爱度选项的场景，进入之后在出现选项前存档，然后就可以反复刷新该场景的三组话题选项。相亲相爱度的累积可以在“兔兔美诊断”界面看到，10颗桃心将对应角色顶过终点线后即可放置，在结局时会自动出现与其对话发生个人结局的选择方式。达成五个结局后，就不用浪费时间继续约会了，反正相亲相爱度也不会继承。

二周目同样保持角色不要病倒，稳定提升采集等级。理想的结束状态是触发五个个人结局。

三、四周目

有了二周目的铺垫后，所有角色的采集等级应该都非常高了。此时不管是完成班级目标还是制作道具基本都是碾压级别。按照二周目的要领继续即可轻松完成。等四周目结束时，理想的状态是全员完成个人结局，收集完礼物115～129号。拿到“观看海岛模式所有结局”的奖杯后，就正式宣告该模式完美通关了。

海岛模式相关资料

全道具一览表

班级目标

名称	委托日	制作期限	所需材料&所在地	报酬
花饰×1	1	5	绳索×1、贝壳×2（海滩/海）、绿花×2（森林）、红花×2（山）	外出票×8
豪华的花饰×2	6	7	绳索×2、黑花×4、白花×4（老鼠城堡）、金×6（电器用品店/山）、银×6（山）	外出票×8
兔兔美徽章×2	6	7	贾巴合金×2、燃料×10（军事设施）、油漆×2（老鼠城堡/军事设施）	外出票×8
花饰×10	13	7	绳索×10、贝壳×20（海滩/海）、绿花×20（森林）、红花×20（山）	外出票×8
兔兔美吊饰×8	13	7	AI晶片×8、白棉×40（老鼠城堡）、布×16（老鼠城堡）、干电池×8（火箭飞拳超市/电器用品店）	外出票×8
贾巴饰品×2	20	7	绳索×20、贾巴绿宝石×12（山）、贾巴水晶×6（老鼠城堡）、贾巴珍珠×6（海）、燃料×20（军事设施）	外出票×8
满贾全席×1	20	7	鲜鱼切片×15、现榨果汁×15、特级兽肉×5（森林）、金蛋×5（牧场）、高级盘子×5（火箭飞拳超市）	外出票×8
兔兔美徽章×10	27	7	贾巴合金×10、燃料×50（军事设施）、油漆×10（老鼠城堡/军事设施）	外出票×8
兔兔美小屋×1	27	7	粘土×30、木材×25、锯子×20、油漆×20（老鼠城堡/军事设施）	外出票×8
希望船兔兔美号×1	34	7	木材×40、金板×30、锯子×20、燃料×50（军事设施）、白花×30（老鼠城堡）	外出票×9
黑白美型机器人×1	41	8	AI晶片×10、金板×40、布×50（老鼠城堡）、白棉×50（老鼠城堡）、油漆×30（老鼠城堡/军事设施）	外出票×4、黑白熊徽章×200
兔型机器人×1	41	8	AI晶片×40、贾巴合金×10、皮革×30、白棉×50（老鼠城堡）	外出票×4、黑白熊徽章×200

工具

名称	效果	所需材料&所在地
坤克尼尔之枪	肉系材料的采集个数加倍	黑花×5、闪耀的石块×5（海滩）、兽骨×10（森林）
滑溜螺丝钉	水系材料的采集个数加倍	三种的神器×2（电器用品店）、废弃零件×10（电器用品店）、铁槌×10（老鼠城堡）
特制手套	矿物系材料的采集个数加倍	皮革×5、魔法粉×2（遗迹周边）、贝壳×10（海滩/海）
智力铁铲	自然系材料的采集个数加倍	铁板×5、贾巴绿宝石×3（山）、油漆×10（老鼠城堡/军事设施）
四次元购物篮	其他系材料的采集个数加倍	贾巴合金×2、粘土×5、钉子×10（电器用品店/军事设施）
行动安全护身符	减轻采集消耗的HP	绳索×5、贾巴钻石×1（山）、布×5（老鼠城堡）
抹布	打扫的效率提高	皮革×5、特级兽肉×1（森林）
希望的扫把	打扫的效率大幅提高	木材×10、锯子×10、金蛋×3（牧场）

消耗品

名称	效果	所需材料&所在地
贾巴沙拉	回复少量HP	贾巴蕉×1（遗迹周边）、贾巴包心菜×1（牧场）、盘子×1（火箭飞拳超市）
贾巴可乐饼	回复不算少的HP	贾巴鱼×2（海）、贾巴薯×1（遗迹周边）、动物性油×1（火箭飞拳超市）、盘子×1（火箭飞拳超市）
贾巴果汁	回复相当多的HP	椰子×2（海滩）、牛奶×1（牧场）、红花×1（山）
贾巴煎蛋卷	将HP回复到最大值	兽肉×2（牧场）、蛋×2（牧场/森林）、绿花×1（森林）
贾巴火锅	所有人的HP都回复到最大值	热水×1、贾巴蟹×3（海滩/海）、贾巴乌贼×2（海）、海藻×2（海滩）、盐×2（海）
活力炸弹	从病倒状态中回复	小型引擎×3（军事设施）、盐×5（海）、燃料×5（军事设施）
希望之药	使执行下一次行动时精神百倍	贝壳×2（海滩/海）、小型引擎×2（军事设施）、椰子×1（海滩）、海藻×1（海滩）

名称	效果	所需材料&所在地
扫把机器人	回复少量清洁度	AI晶片×1、铁板×1、干电池×1（火箭飞拳超市/电器用品店）
打扫机器人	回复不算少的清洁度	AI晶片×1、金板×1、干电池×1（火箭飞拳超市/电器用品店）、小型引擎×1（军事设施）
吸尘机器人	将清洁度回复到最大量	AI晶片×1、金板×1、干电池×1（火箭飞拳超市/电器用品店）、大型引擎×1（军事设施）
采集魂	采集等级提高1等级	闪耀的石块×10（海滩）、魔法粉×10（遗迹周边）、贾巴水晶×10（老鼠城堡）、贾巴钻石×10（山）、贾巴珍珠×10（海）
清扫魂	打扫等级提高1等级	高级盘子×10（火箭飞拳超市）、金蛋×10（牧场）、三种的神器×10（电器用品店）、大型引擎×10（军事设施）、特级兽肉×10（森林）

加工品

名称	所需材料&所在地
绳索	藤蔓×1（遗迹周边）、小刀×1（军事设施）、接着剂×1（火箭飞拳超市）
热水	水×1（火箭飞拳超市/遗迹周边）、燃料×1（军事设施）
木材	圆木×2（森林）、钉子×1（电器用品店/军事设施）
铁板	铁×2（山）、铁槌×1（老鼠城堡）
金板	金×2（电器用品店/山）、铁槌×1（老鼠城堡）
贾巴合金	贾巴水晶×1（老鼠城堡）、银×3（山）、铁槌×3（老鼠城堡）
AI晶片	废弃零件×2（电器用品店）、积体电路×1（电器用品店）
锯子	银×1（山）、兽骨×1（森林）
黑花	白花×1（老鼠城堡）、油漆×1（老鼠城堡/军事设施）
鲜鱼切片	贾巴鱼×1（海）、贾巴乌贼×1（海）、贾巴蟹×1（海滩/海）、海藻×1（海滩）
皮革	兽皮×1（牧场/森林）、树皮×1（遗迹周边）
粘土	沙×2（海滩）、水×1（火箭飞拳超市/遗迹周边）
现榨果汁	贾巴蕉×1（遗迹周边）、椰子×1（海滩）、牛奶×1（牧场）

约会事件最高相亲相爱度选项

狛枝凪斗

场所	最高相亲相爱度选项		
贾巴沃克公园	总之先坐下来吧?	好像很适合睡午觉	–
沙滩	来堆沙堡吧!	总之来钓鱼吧?	来劈西瓜吧?
图书馆	好像很适合拿来烧呢	要来念书吗?	–
电影院	来看推理电影……	比起看电影，更想拍电影……	–
游乐园	好像会迷路呢	来玩旋转木马吧!	–
军事设施	来找食物吧	–	–
突破心防	被讨厌←否定		
ED	不幸		

十神白夜

场所	最高相亲相爱度选项		
贾巴沃克公园	好在意那尊铜像啊……	–	–
沙滩	海滨摊贩在哪里!	来捕鱼吧	–
图书馆	好，来寻宝吧!	要来念书吗?	好多书啊
电影院	–	–	–
游乐园	好，到处逛到处吃吧	–	–
军事设施	来找食物吧	好，来探险吧!	–
突破心防	追随我吗←肯定		
ED	诈欺师		

田中眼蛇梦

场所	最高相亲相爱度选项		
贾巴沃克公园	如果弄坏那尊铜像……	这个广场的配置……	–
沙滩	总之来画画吧?	来找螃蟹之类的吧?	–
图书馆	这个地方很危险……	好像很适合打发时间呢	来看点专门的书籍吧……
电影院	咖喱口味啊……	来看动物片吧……	比起看电影，更想拍电影……
游乐园	来玩旋转木马吧!	战斗开始!	–
军事设施	来找燃料吧	–	–
突破心防	甚至有可能统治这座岛←肯定		
ED	变得更凶恶了		

左右田和一

场所	最高相亲相爱度选项		
贾巴沃克公园	如果移动那尊铜像……	好在意那尊铜像啊……	–
沙滩	来劈西瓜吧?	来钓鱼之类的吧?	–
图书馆	来看点专门的书籍吧……	好像很适合打发时间呢	–
电影院	果然还是要吃盐味!	来看动作片吧?	–
游乐园	好像很有趣呢	作战开始!	–
军事设施	来坐坦克车吧!	来找燃料吧	有点兴奋呢
突破心防	怎么想都不对劲←否定		
ED	制作太空火箭		

花村辉辉

场所	最高相亲相爱度选项		
贾巴沃克公园	好像很适合睡午觉	–	–
沙滩	总之先脱衣服吧?	把椰子弄下来吧	来钓鱼吧!
图书馆	来看小说吧……	好，来寻宝吧!	–
电影院	也很难割舍热狗	也有动画片喔!	坐在第一排吧!
游乐园	好，到处逛到处吃吧	–	–
军事设施	–	–	–
突破心防	有这个资质←肯定		
ED	定食屋		

贰大猫丸

场所	最高相亲相爱度选项		
贾巴沃克公园	好，来捡垃圾吧!	好，来体能训练吧!	说到公园就想到厕所……
沙滩	总之来奔跑吧?	来游泳吧!	来劈西瓜吧?
图书馆	好，来锻炼腹肌!	来看摄影集吧……	要来念书吗?
电影院	来看运动片吧……	果然还是要吃盐味!	去上厕所吧……
游乐园	好，冲啊!	来玩旋转木马吧!	比赛开始!
军事设施	好，来做伏地挺身!	来找食物吧	–
突破心防	还不够受信任←否定		
ED	希望		

九头龙冬彦

场所	最高相亲相爱度选项		
贾巴沃克公园	来爬树吧?	如果有摊贩就好了……	–
沙滩	来劈西瓜吧?	来做日光浴吧!	–
图书馆	来看摄影集吧……	来寻宝吧!	–
电影院	3D吗……	黑道电影啊……	绝对少不了爆米花!
游乐园	好像会很累	战斗开始!	–
军事设施	来找武器吧	军舰在哪里啊?	–
突破心防	浪费时间←否定		
ED	勇气		

终里赤音

场所	最高相亲相爱度选项		
贾巴沃克公园	来爬树吧?	好，来捡垃圾吧!	–
沙滩	来找螃蟹之类的吧?	总之来钓鱼吧?	来游泳吧!
图书馆	来睡午觉吧……	没什么事好做啊……	来找值钱的东西吧
电影院	还是出去吧……	也很难割舍热狗	也有动画片喔……
游乐园	好，到处逛到处吃吧	来玩云霄飞车吧!	–
军事设施	来找食物吧	–	–
突破心防	没有比吃饭更重要的事←肯定		
ED	收集希望的碎片		

七海千秋

场所	最高相亲相爱度选项		
贾巴沃克公园	好像很适合睡午觉	总之先坐下来吧?	如果弄坏那尊铜像……
沙滩	来劈西瓜吧?	总之来钓鱼吧?	来堆沙堡吧!
图书馆	来睡午觉吧?	好像很适合打发时间呢	–
电影院	咖喱口味啊……	看爱情片如何?	–
游乐园	好像很有趣呢	要不要牵手?	来玩云霄飞车吧!
军事设施	来找食物吧	来坐坦克车吧!	–
突破心防	受不了我←否定		
ED	恋爱游戏		

索妮亚·内瓦麦

场所	最高相亲相爱度选项		
贾巴沃克公园	景色真不错	来爬树吧?	如果移动那尊铜像……
沙滩	总之来奔跑吧?	来捡贝壳吧?	来堆沙堡吧!
图书馆	来看点什么书吧?	好像很适合打发时间呢	好，来寻宝吧!
电影院	看爱情片吧!	比起看电影，更想拍电影……	绝对少不了爆米花!
游乐园	好像很有趣呢	来玩云霄飞车吧!	吉祥物在哪里啊?
军事设施	–	–	–
突破心防	替我决定←否定		
ED	玛康果		

西园寺日寄子

场所	最高相亲相爱度选项		
贾巴沃克公园	来找蚂蚁吧?	总之先坐下来吧?	–
沙滩	来堆沙堡吧!	来找螃蟹吧!	–
图书馆	好像很适合拿来烧呢	来看点专门的书籍吧……	–
电影院	来看恐怖片吧?	偶尔也吃焦糖口味吧?	–
游乐园	好像很有趣呢	进鬼屋玩吧!	登上那座城堡吧
军事设施	–	–	–
突破心防	其实很讨厌我←否定		
ED	爸爸?		

小泉真昼

场所	最高相亲相爱度选项		
贾巴沃克公园	都没有人呢	来爬那尊铜像吧……	好奇怪的铜像啊
沙滩	总之先脱衣服吧?	来堆沙堡吧!	把椰子弄下来吧
图书馆	好困……	好闲啊	–
电影院	我喜欢看喜剧片	比起看电影，拍电影好像比较有趣……	–
游乐园	要不要牵手?	好像可以拍到不错的照片	来玩旋转木马吧!
军事设施	感觉真不好	来找食物吧	–
突破心防	而且只会拍照←否定		
ED	相机的事情?		

罪木蜜柑

场所	最高相亲相爱度选项		
贾巴沃克公园	天空好蓝啊	吹来的风好舒服啊	要不要散一下步?
沙滩	总之先埋起来吧!	来堆沙堡吧!	来捡贝壳吧?
图书馆	来看点专门的书籍吧……	好，来玩捉迷藏吧!	–
电影院	比起看电影，更想拍电影……	咖喱口味啊……	–
游乐园	要不要牵手?	好像会迷路呢	来玩旋转木马吧!
军事设施	来找药品吧	–	–
突破心防	我根本不重要←否定		
ED	我们结婚吧		

澪田唯吹

场所	最高相亲相爱度选项		
贾巴沃克公园	如果弄坏那尊铜像……	来爬树吧?	要不要散一下步?
沙滩	总之来奔跑吧?	来堆沙堡吧!	来劈西瓜吧?
图书馆	CD播放区在哪里?	好闲啊	好，来玩捉迷藏吧!
电影院	绝对少不了爆米花!	来看恐怖片吧?	坐在第一排吧!
游乐园	好，冲啊!	来玩云霄飞车吧!	要不要牵手?
军事设施	好像可以办演唱会呢	好，来探险吧!	来找燃料吧
突破心防	不是外人了←肯定		
ED	乐团伙伴		

边古山边古

场所	最高相亲相爱度选项		
贾巴沃克公园	来捡垃圾吧……	来爬树吧?	要不要散一下步?
沙滩	总之来钓鱼吧?	来堆沙堡吧!	来劈西瓜吧?
图书馆	来看点什么书吧?	来看摄影集吧……	–
电影院	来看动物片吧……	3D吗……	–
游乐园	来玩旋转木马吧!	登上那座城堡吧	好像很有趣呢
军事设施	来找食物吧	–	–
突破心防	等我露出破绽←肯定		
ED	是友情		



魔法少女呼唤奇迹★黑白美

※本模式标题画面下按△键，可以在“繁体中文”和“日本语”中进行切换。

本模式是以正篇中黑白美暗中击败黑白兽，为日向等人开辟新场景的剧情为蓝本所制作的迷你游戏。这个模式在正篇第1章结束后才能开启，可挑战的关卡也随着正篇完成章节的进度而增加。全关卡分别为STAGE 1～5和SECRET，前者对应正篇中的5个章节，而后者则要在前者全通（不同难度）+正篇通关的基础上才会开启。

操作

本模式的操作方式非常简单。玩家操控黑白美，方向键和左摇杆控制移动，移动的同时按住□键的话，黑白美就会释放魔法在地面留下痕迹。利用这个痕迹围成一个圈，魔法就会发动，对圈内的敌人造成伤害。魔法的种类看上去有好几种，不过威力都是固定的。如果在绘制圈的过程中遭到敌人的攻击，魔法就会被中断无法发动。而且持续移动绘制时，黑白美会逐渐陷入疲劳状态，一定时间后就会陷入无法移动的休息状态中，所以不能毫无节制地一直进行移动。最后黑白美可以放出的魔法痕迹是有一定长度的，也不要企图制造出包围整个岛屿的大魔法。

按下×键为跳跃，落下过程中碰到敌人就能形成踩踏，让敌人的行动一时静止，以便进行魔法绘制。踩踏成功后的瞬间，也可以直接点下□键发动近身攻击，当然威力不如魔法就是了。另外后期流程中会出现装备着装甲的特殊敌人，其防御力极高。这时通过不断踩踏就能剥去其装甲，让魔法发挥原本的攻击力。踩踏时要注意两点：一是不能去踩背上长刺的敌人，想当然这种敌人踩上去肯定是自己受伤的；二是敌人正在发动攻击时也不能踩踏，否则也会遭到伤害（敌人身上开始闪光，就是发动攻击的征兆）。画面左上角的桃心槽就是黑白美的体力，受到伤害时会下降，全部清空后视为死亡。而击倒敌人后会出现饼干和牛奶外形的道具，取得后即可回复体力。

战斗中画面的左下角有一条USA（兔兔美）计数表，在黑白美攻击敌人或受到攻击时就会提升。其计数越大，绘制魔法痕迹的长度就越长。而当USA计数表100%的状态下按R键，黑白美就会暂时取回原本的力量，变身为兔兔美。兔兔美状态下角色进入完全无敌状态，绘制魔法时不会进入疲劳状态，魔法痕迹变得更长，魔法威力也会得到提升。不过变身中USA计数会逐渐降低，归零后会变回黑白美形态，且一瞬无法行动，需要稍稍注意一下使用时机。

画面右上角则显示当前关卡剩余时间，归零后即视为闯关失败。时间可通过击倒敌人后出现的怀表外形道具回复。



装备

在主菜单的EQUIPMENT选项下可以更换黑白美的装备。装备大致上分为魔杖、头饰和下装三大种类，每个种类分别有20件。装备更换主要影响“MAGIC POWER”（魔法威力）、“STRENGTH”（近身攻击）、“DEFENCE”（防御力）和“USAMI”（变身时间）四项数值。想当然都是越高越好。

装备要在关卡中击败敌人获取。掉落在地面上，外形如同礼物盒子一般的道具就是装备，获得后其名称立刻会显示在画面的左上方。装备一旦获得一次，就算立刻死亡或按Start键退出也会保留下来（当然退出到游戏主界面前要记得SAVE）。右侧是所有可获得的装备。



魔杖

树枝	雷斩牙之杖
牢靠树枝	画圈圈之杖
竹扫把	粉红炸弹之杖
伴手礼木刀	大师之杖
晒衣杆	淘金潮（提升金块出现率）
工匠木材	繁星之杖
神木树枝	征服者
带刺铁线球棒	绝望之杖
魔女扫把	希望杖《第七之海》
夏日祭典	
巴索罗缪	

头饰

黑白美的缎带	忧郁缎带
一年级生的缎带	双重黄金（金块出现量2倍）
圆点花样的缎带	魔法缎带
红白头巾	BPM
山茶花发饰	银兔缎带
兔耳头箍	燕尾
羽毛发圈	麦丘留士
晚会缎带结	绝望缎带
新娘白棉帽	希望发带《秋》
织金缎带	
流行明星	

下装

黑白美的尿布	公牛四角裤
爬爬走尿布	觉悟三角裤
戏水用内裤	阿姨灯笼裤
角色图案尿布	孤注一掷
毛线内裤	支配者内裤
十二单衣	刺刀比基尼
限量尿布	正统派小白裤
大叔草裙（提升装备出现率）	神秘十字
透明内裤	绝望尿布
普通内裤	希望布卷《千》

奖杯相关心得

游戏的难度影响到敌人的攻防数据、攻击意识和速度，不过只想通关的话并没有难度要求，因此建议一开始就用EASY难度闯关。正篇通关后，完成本模式的SECRET就视为通关。但是难度还有一个隐藏的影响要素，那就是装备的出现种类。一半的高级装备都只在NORMAL难度才会出现，因此建议通关之后，就在会出现所有装备的SECRET关卡，开NORMAL难度一直刷。

最效率的刷法是魔杖和头饰部分装备魔攻最高的装备，然后下装装备提升装备出现率的大叔草裙，不断重复刷SECRET的第一波敌人。开场立刻往上走一步，从左到右画一个“∞”的轨迹，两发魔法正好可以清完敌人，回收装备后立刻调出菜单选择RESTART重复。魔攻够高，操作熟练以后，一次大约消耗10秒。小编在这里刷齐所有装备约消耗了3小时。当然因为有运气因素作梗，仅供参考。



奖杯攻略



奖杯总数	47	铜杯	34	银杯	9	金杯	3	白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	至少40小时
在线奖杯	无
最少通关次数	6（正篇通关1次，海岛模式通关4次，魔法少女模式通关1次）
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

奖杯综述

与前作相同，白金计算了玩家阅读剧情的时间。正篇（加上养宠物和挂机时间）约30小时通关，前期通过挂机养宠物可以早早培养出高等级角色并解锁999徽章的奖杯。中途在椰子机中尽量抓完绝大部分礼物，班级审判部分不是打得太差劲的话，通关时徽章保持999不是大问题。去额外内容中将徽章用完（最好是在此时获得1～114号全部礼物），再继续下一个模式。在海岛模式中刷满全角色的相亲相爱度，达成全部个人结局。海岛模式第一周目没有基础，大概需要3小时左右才能通关。第二周目之后继承角色等级，通关的时间也会越来越快。四周目时参考攻略，最快大概2小时不到就能通关。接下来通关魔法少女模式，刷齐所有装备。最后将外传小说从头到尾看完一次，收集最后一段影像，然后将额外内容中的要素全部买齐，即可完成所有奖杯的收集。

获得所有奖杯（白金）
取得条件：获得除白金之外的所有奖杯

完成序章（铜杯）
取得条件：完成序章

完成第1章（铜杯）
取得条件：完成第1章

完成第2章（铜杯）
取得条件：完成第2章

完成第3章（铜杯）
取得条件：完成第3章

完成第4章（铜杯）
取得条件：完成第4章

完成第5章（铜杯）
取得条件：完成第5章

完成所有章节（金杯）
取得条件：完成所有章节

与狛枝凪斗的亲密度达到MAX（铜杯）
取得条件：完成通讯录中关于狛枝凪斗的所有页面
奖杯说明：正篇中时间不够，有可能无法触发该角色的全部友好度事件，亲密度自然也达不到最大。友好度事件进度会继承在海岛模式中，通关后直接在海岛模式一周目下即可全部补满。下文同类型奖杯均是同理。

与田中眼蛇梦的亲密度达到MAX（铜杯）
取得条件：完成通讯录中关于田中眼蛇梦的所有页面

与左右田和一的亲密度达到MAX（铜杯）
取得条件：完成通讯录中关于左右田和一的所有页面

与十神白夜的亲密度达到MAX（铜杯）
取得条件：完成通讯录中关于十神白夜的所有页面

与花村辉辉的亲密度达到MAX（铜杯）
取得条件：完成通讯录中关于花村辉辉的所有页面

与贰大猫丸的亲密度达到MAX（铜杯）
取得条件：完成通讯录中关于贰大猫丸的所有页面

与九头龙冬彦的亲密度达到MAX（铜杯）
取得条件：完成通讯录中关于九头龙冬彦的所有页面

与终里赤音的亲密度达到MAX（铜杯）
取得条件：完成通讯录中关于终里赤音的所有页面

与七海千秋的亲密度达到MAX（铜杯）
取得条件：完成通讯录中关于七海千秋的所有页面

与索妮亚的亲密度达到MAX（铜杯）
取得条件：完成通讯录中关于索妮亚的所有页面

与西园寺日寄子的亲密度达到MAX（铜杯）
取得条件：完成通讯录中关于西园寺日寄子的所有页面

与小泉真昼的亲密度达到MAX（铜杯）
取得条件：完成通讯录中关于小泉真昼的所有页面

与罪木蜜柑的亲密度达到MAX（铜杯）
取得条件：完成通讯录中关于罪木蜜柑的所有页面

与泠田唯吹的亲密度达到MAX（铜杯）
取得条件：完成通讯录中关于泠田唯吹的所有页面

与边古山边古的亲密度达到MAX（铜杯）
取得条件：完成通讯录中关于边古山边古的所有页面

与全员的亲密度达到MAX（金杯）
取得条件：完成所有通讯录的页面
奖杯说明：只要没有太过浪费自由行动的次数，正篇+海岛模式一周目的自由时间足以完成该奖杯

持有999枚黑白熊徽章（铜杯）
取得条件：搜集999枚黑白熊徽章
奖杯说明：正篇在养成全部宠物时应该就能顺便获得这个奖杯。

搜集50种礼物（铜杯）
取得条件：搜集50种礼物

搜集所有种类礼物（银杯）
取得条件：搜集所有种类礼物
奖杯说明：No.1～114的礼物均可在正篇攻略过程中通过椰子机与自动贩卖机获得。No.115～129的礼物是通过海岛模式完成个人结局时获得。No.130～140的礼物是完成正篇章节时自动获得。其中No.1～114的礼物可以在自由行动时间用于送礼。不过千万注意，即使是曾经获得的礼物，如果通过送礼送出，导致残余为0时，是不会计入已搜集礼物的，需要通过椰子机与自动贩卖机重新获得。因此送礼时一定要每种礼物留一个。其他所有奖杯都获得之后，如果No.1～114的礼物还没集齐，就以50%的重复率投入徽章，以S/L大法来抽取。

发现半数隐藏黑白熊（铜杯）

取得条件： 发现50%的隐藏黑白熊

发现所有隐藏黑白熊（银杯）

取得条件： 发现所有的隐藏黑白熊

奖杯说明： 获得的方法全部记载在流程攻略之中，请玩家认真查阅。大部分获得隐藏黑白熊的时机是不可逆的。

首次育成宠物（铜杯）

取得条件： 养出1种电子宠物

育成所有宠物（银杯）

取得条件： 养出所有种类电子宠物

奖杯说明： 可育成的种类和方法在系统部分有详细讲解。

完成岛屿模式（铜杯）

取得条件： 完成1次岛屿模式

观看岛屿模式所有结局（银杯）

取得条件： 达成岛屿模式中的所有结局

奖杯说明： 详细请查阅前文“海岛模式”下的“攻略心得”部分。

等级突破LV50（铜杯）

取得条件： 日向创的等级突破LV50

等级突破LV99（银杯）

取得条件： 日向创的等级突破LV99

奖杯说明： 正篇中第1章挂机至LV70以上，就能在获取其他奖杯的过程中确定达成了。

总步数突破5000步（铜杯）

取得条件： 总步数累计突破5000步

总步数突破10000步（银杯）

取得条件： 总步数累计突破10000步

奖杯说明： 在养宠物的过程中自然而然就能达成。

挑战黑白椰子机100次（铜杯）

取得条件： 挑战黑白椰子机的次数达到100次

奖杯说明： 正篇中以1个徽章为单位抽100次即可达成。

自动贩卖机全品搜集（铜杯）

取得条件： 获得自动贩卖机中所有种类的道具

完成「魔法少女奇迹★黑白美」所有STAGE（铜杯）

取得条件： 在「魔法少女奇迹★黑白美」中完成所有STAGE

奖杯说明： 最终关卡需要正篇通关才能开启。

获得「魔法少女奇迹★黑白美」的所有道具（金杯）

取得条件： 在「魔法少女奇迹★黑白美」中获得所有种类道具

奖杯说明： 具体刷法写在前文“魔法少女呼唤奇迹★黑白美”部分的“奖杯相关心得”中。

购买鉴赏室中的所有要素（银杯）

取得条件： 购买『超级枪弹辩驳2』中所有的鉴赏室项目

奖杯说明： 正篇攻略途中或通关后，回收由礼物触发的6张特殊CG（详情记载在前文攻略中）。开启“海岛模式”后，追加1张CG。完成“外传小说”后，追加1段影像。集齐全部项目需要1205枚徽章。

未受伤通过审判（银杯）

取得条件： 完全没受到损伤便完成『超级枪弹辩驳2』的班级审判

奖杯说明： 建议与后文的“未重试通过审判”和“未使用集中力通过审判”一起获得。目标为最简单的第1章班级审判，初次挑战时装备技能“刚腕”会轻松一些

未重试通过审判（铜杯）

取得条件： 完全没重试便完成『超级枪弹辩驳2』的任一场班级审判

击坠100次杂音（铜杯）

取得条件： 在『超级枪弹辩驳2』的任一场班级审判中击坠100次杂音台词

击坠500次杂音（银杯）

取得条件： 在『超级枪弹辩驳2』的任一场班级审判中击坠500次杂音台词

奖杯说明： 杂音台词系统只会出现在“轻松”以上。选择杂音台词较多的第4章，以背触板快速消除杂音，应该能获得。

未使用集中力通过审判（铜杯）

取得条件： 完全没使用集中力便完成『超级枪弹辩驳2』的任一场班级审判



文 苍穹 美编 sienna



SLG	信长之野望 创造			必需记忆卡
	信长之野望 创造			1355MB
	Koei Tecmo Games	2014年6月26日	港版	1人
零售版：499港币/下载版：468港币		对应交叉存档/PSV TV		对应玩家年龄：全年龄

作为《信长之野望》第14部正统作品，同时也是三十周年的纪念之作，《创造》破天荒地在家用机和掌机平台上推出了官方中文版。游戏的系统相较以往有所简化，整体节奏也更加快捷，比较适合苦于繁杂的系统而不敢接触SLG的新玩家。

★本文对应游戏版本：1.00

基础篇

游戏目的



与系列以往的作品一样，开始时需要玩家依次选择剧本、使用的势力，并对剧本进行一些设置后方能正式开始游戏。（在选择势力时按Select键进入一览界面，还可以选择一些只有分城没有本城的小势力。）除了“游戏教学”外，本作初期有“继承家督”、“桶狭间之战”等5个剧本，以任意难度通关任意剧本后都能开启假想剧本“群雄集结”。虽然相比前作在剧本数上显得有些单薄，不过官方也在PS商店提供了一些免费DLC，包括新剧本、角色、头像、BGM等，还算厚道，玩家们不妨优先下载。

游戏的玩法依旧是执行各种内政指令壮大自身实力，并通过外交和战争手段不断扩张版图，除了征服其他势力一统天下外，实施特殊的政策“总无事令”也可以直接通关，因此本作的通关时间大幅缩短，具体条件如下。

通关条件：

①支配地图上的所有据点。

②实施政策“总无事令”。

③从属的势力实施政策“总无事令”。

GAME OVER条件：

①支配的所有据点失守。

②没有本家（一门）武将的情况下大名死亡。

③时间到达1700年。

“总无事令”开放条件（需同时达成）：

①支配二条御所；

②本城数量30以上；

③己方是地图上最大的势力。

剧本设定

以下项目只能在剧本选择时设定，一旦进入游戏就不能再作调整。虽然可设定的项目相比以前少了很多，但在打奖杯时还是要慎重选择。除了在完成战国传的奖杯时要开启对应项目外，建议把“寿命”和“战死”都设为“无”，便于尽可能多地登用武将以完成武将名鉴。

项目	内容	解说
难易度	初级/中级/上级	游戏的难度
登录武将	登场/不登场	自创或奖励武将是否登场
战国传	发生/不发生	是否发生战国传
历史事件	发生/不发生	是否发生历史事件（战国传设定为发生时，历史事件必然发生）
寿命	史实/长寿/无	武将的寿命（长寿比史实寿命长10年左右）
战死	有/无	武将是否会在战斗中阵亡
架空公主出生	有/无	是否有非史实的公主出生（成年后可选择作为公主还是武将）
武将名	通称/本名	武将名的表现方式（比如真田幸村是通称，真田信繁是本名）

注1：“寿命”设定对战国传或历史事件中的角色死亡无影响。

注2：将“历史事件”设定为“不发生”，在确认界面按□键能在我方势力的武将内重选一位担任大名。

武将编辑



不像有强大编辑功能的《PK版》，本作只能对武将进行适当编辑。“编辑史实武将”仅能改变脸孔CG，包括系列以往作品的容貌，以及与《战国无双4》、《信喵之野望》的联动头像。“编辑登录武将”可供玩家作成自创武将（最大300人），新武将所会的战法能自由选择其一，4项基础能力值也可以全部设为最高的100，但初期专长以及之后所能自动习得的专长都是与能力值挂钩的。通过“切换登场、待命”可以设定自创武将和获得的奖励武将、DLC武将是否在剧本中登场。

特典奖励

当玩家达成本作的奖杯条件时，进入系统菜单的“游玩纪录”还可以获得各种特典奖励。除了首次通关后开放的新剧本“群雄集结”外，其他奖励都是特殊武将，诸如柳生十兵卫、千利休等，共47人。

政略篇

在每月初都会自动召开评定，首先可以确认前一个月的收支报告、行动结果、武将成长、战斗情况等。报告过后即可选择“评定”里的各种指令展开内政、外交等，或是按→键切换到“军议”指令，派兵出阵或调遣援军等。选择“评定终了”即可结束本月的评定，进入“进行阶段”，令部队展开行动。“评定”→“进行”→“评定”就是游戏推进的基本流程。资金收入在每月月初时获得，军粮收获则在每年9月月初时获得。此外，如果领地内有金山、银山或港口，还会追加500、250、100的额外资金收入。

操作一览

按键	功能
左摇杆	光标移动
右摇杆	视角旋转/角度变更
方向键	选择指令、项目
△	快速切换到“决定/评定终了/军议终了”指令
○	决定/选择据点、部队
×	取消/关闭
□	调出辅助菜单
R	视角拉远（共4阶段）
L+R	视角拉近（共4阶段）
L+方向键←/→	改变进行速度（共3阶段）
L+○	设置行军中继点
L+×	调出情报一览菜单
L+右摇杆↑/↓	视角拉近/拉远
L+Select	视角重置向北
L+Start	截图投稿到Facebook
Select	（进行/军议中）显示履历
Start	调出机能菜单

注1：以上为地图界面的基本操作，利用触摸屏也可以实现视角的拉近/拉远以及旋转操作。
注2：在情报一览界面可通过右摇杆快速翻页，L+○进行全选/反选操作，R+←/→切换项目，R+○根据当前项目改变排列顺序。

界面解说



①我方势力的各项数据情报，图标的含义为：创造性、劳力、资金、军粮、军马、铁炮。
②评定阶段可选择的各项指令，具体功能后文详述，边上有对话框图标的是AI推荐执行的指令。
③我方部队/据点的快速切换列表。
④缩略地图，点击后可通过摇杆和○键快速切换区域。
⑤其他势力对我方的外交态度及信用。
⑥我方城池以及兵数。

创造性＆主义

创造性是本作点题的一个核心设定，主要由大名和所有家臣的“主义”决定。此外，登用家臣，在领地内建设寺院、教会等文化设施，以及所持的家宝等也会对创造性产生一定的影响。创造性决定所能实施的“政策”种类，最后一统天下时的结局也会根据势力的“主义”而有所差异。

主义分为保守、中道、创造3种类型，势力的主义则与创造性关联，具体为：0～299“保守”，300～699“中道”，700～1000“创造”。武将的主义与势力的主义一致时，忠诚度会上升；反之，当势力的主义为“创造”时，“保守”主义的武将忠诚度会下降，当势力的主义为“保守”时，“创造”主义的武将忠诚度会下降。

劳力

即劳动力，进行“内政”的“开发”指令，以及“普请”的所有指令都需要消耗。根据指令的不同，所需的劳力点数各有差异。当指令完成后的下月初，劳力会自动回复，但如果是需要持续数个月的指令，则劳力也会持续消费。故选择政治值较高的武将缩短指令的执行时间，也是节约劳力的重要保障。劳力＝总人口÷5000（小数点以后舍去），因此想要提升劳力以执行更多的指令，首要目标是增加领地的总人口。

人口＆民忠

人口表示居住在我方据点附近以及城下町的百姓数量，主要影响以下项目：①劳力；②据点领民兵的最大数；③本城的人口每增加5000，都能对区块进行扩张。人口每个月都会自动增加少许，想要加快人口的增加速度则主要有以下方法：①进行石高、商业开发；②将与据点相连的街道修缮至3阶段；③实施增加人口的相关政策；④建设特定设施；⑤拉拢支配下的国人众，令其移居到本城。

民忠即百姓的忠诚度，不同据点的民忠最大值各有差异。民忠会随着时间的经过自动回复，主要影响以下项目：①兵士的回复速度；②领民兵的最大数；③人口的增加速度。当敌方部队对城下町进行“放火”，民忠会大幅下降。一旦民忠低于40，据点的百姓就有可能发生暴动（一揆），严重影响当地的资金、军粮收入，甚至还会降低据点的耐久值。

内政



开发：必要劳力2、费用100。选择一名武将担任奉行，对领地的石高、商业或兵舍进行开发，以提升军粮收获、资金收入或最大兵数。奉行武将的政治值越高，开发效果越好。注意，兵舍的开发上限还受到石高的影响，即兵士的数量不能超过军粮收入的承受范围（红色槽表示）。按□键选择“前月命令”可重复上个月的开发指令，或交给AI判断执行“推奖命令”。

政策：支配2座以上的本城才能执行政策，对我方势力的所有据点都会产生影响，可以看作是大名的

制度。只要资金足够，实施的政策每个月都会持续，费用也会自动扣除。一旦资金不足以维持政策，或是玩家重新选择政策，都可以撤销或变更。政策的具体效果请参考后面的表格。

交易：与商人展开交易，可购入军粮、军马、铁炮、家宝，或卖出军粮换取资金。家宝以外的商品价格会根据季节以及丰收、歉收等发生变动，且受到设施和政策的影响。本作中商人是常驻的，即每月都可以展开交易，有时还会发生堺商人或南蛮商人来访，他们的商品贩卖量比通常商人更大，且往往会出售稀有家宝。

政策一览

势力所能实施的政策种类受到创造性的限制，此外还有一些政策是限定某势力特有的，诸如“一领具足”、“今川假名目录”等。每种政策都有利、弊两方面的效果，且对最大民忠有一定影响，并不是一劳永逸的，玩家应根据当前发展的需要酌情实施。

政策	主义/大名	创造性	费用	最大民忠	利	弊
寄亲·寄子制	保守	0～150	3000/月	—	增加分城的常备兵	本城的常备兵会减少
兵役强化	保守	0～100	5000/月	-10	大幅增加领民兵	能动员的劳力会大幅减少
领地认可	保守	0～200	2000/月	+10	所有武将的忠诚上升；容易增加人口	所支配的据点数一旦减少，所有武将的忠诚会降低
御用商人	保守	0～250	1000/月	—	会有堺商人频繁造访；外交收入和港口收入会增加	交易时商品会变贵
保护寺社	保守	0～250	2000/月	+10	增加民忠回复量；能动员的劳力会增加	不容易有南蛮商人造访；主义为“创造”的武将会降低忠诚
合议制	保守	0～299	1000/月	+5	所支配的国人众最大兵数会增加；怀柔的效果会上升	主义为“创造”或“中道”的武将会降低忠诚
灌溉整备	保守	0～299	1000/月	+5	下次军粮收获量会根据实施政策的月数而增加；在用开发时，石高容易上升	资金收入会减少
强化骑马队	保守	0～299	2000/月	—	配有军马时，攻击力会上升	未配有军马时，攻击力会降低
撰钱令	中道	300～699	1000/月	+5	交易时商品会变便宜；怀柔的效果会上升	外交收入会减少
谏议箱	中道	300～699	1000/月	+10	容易增加人口；增加民忠回复量	在民忠降低时，容易发生暴动
夫役强化	中道	350～650	500/月	-5	能动员的劳力会增加；能消耗少量军粮进行补给	常备兵会减少
检地命令	中道	350～650	2000/月	-5	下次军粮收获量会根据实施政策的月数而增加；增加领民兵	所有武将的忠诚略微降低
家臣集住	中道	450～550	3000/月	—	大幅增加本城的常备兵；在用开发时，兵舍容易上升	分城的常备兵会减少
四公六民	中道	450～550	3000/月	+10	在用开发时，石高、商业容易上升	资金收入会减少；下次军粮收获量会根据实施政策的月数而减少
小荷驮队配备	创造	700～1000	1000/月	—	能消耗少量军粮进行补给；在有营造的要冲作战时，效果会上升	能动员的劳力会减少
实力主义	创造	700～1000	1000/月	—	能力强的武将会上升忠诚；执行命令时可获得较多经验值	能力弱的武将会降低忠诚
保护南蛮	创造	700～1000	2000/月	+10	所支配的港口，资金收入会增加；会有南蛮商人频繁造访	主义为“保守”的武将会降低忠诚
废除关所	创造	750～1000	2000/月	+5	更容易增加人口；交易时商品会变便宜	资金收入会减少
强化铁炮队	创造	750～1000	2000/月	—	配有铁炮时，攻击力会上升	未配有铁炮时，攻击力会降低
检地·刀狩令	创造	800～1000	1000/月	-5	下次军粮收获量会根据实施政策的月数而增加；在民忠降低时，不容易发生暴动	所支配的国人众最大兵数会大幅减少
乐市乐座	创造	850～1000	3000/月	+10	大幅增加资金收入；容易有南蛮商人造访	不容易有堺商人造访
兵农分离	创造	900～1000	5000/月	+20	大幅增加常备兵；兵舍的开发可超越石高限制	领民兵会大幅减少；须实施“检地·刀狩令”
一领具足	长宗我部	0～1000	1000/月	—	大幅增加领民兵	常备兵会大幅减少；在用开发时，石高、商业不容易上升
今川假名目录	今川	0～1000	1000/月	+10	增加分城的常备兵；主义为“中道”、“保守”的武将会上升忠诚	主义为“创造”的武将会降低忠诚
远征军支援	长尾/上杉	0～1000	1000/月	—	部队行运速度不会降低；上升补给和放火时的口粮获得率	能动员的劳力会减少
王法为本	本愿寺	0～1000	1000/月	+5	增加领民兵；配有铁炮时，攻击力会上升	主义为“创造”的武将会降低忠诚；须实施“保护寺社”
火器集中运用	织田	0～1000	1000/月	—	在有营造的要冲作战时，效果会上升；配有铁炮时，攻击力会上升	交易时商品会变贵；须实施“强化铁炮队”
伞状连署书	毛利	0～1000	1000/月	+5	增加领民兵；所支配的国人众最大兵数会增加	能动员的劳力会略微减少
保护吉利支丹	大友	0～1000	1000/月	+5	容易增加人口；主义为“创造”的武将会上升忠诚	主义为“保守”的武将会降低忠诚；须实施“南蛮保护”
信玄家法	武田	0～1000	1000/月	+10	上升武将忠诚，增加领民兵；配有军马时，攻击力会上升	在用开发时，商业不容易上升
乡中教育	岛津	0～1000	1000/月	—	配有军马、铁炮时，攻击力会上升；执行命令时可获得较多经验值	在用开发时，石高、商业不容易上升
五条训诫	北条	0～1000	1000/月	+5	增加领民兵；容易增加人口	在用开发时，兵舍不容易上升；须实施“四公六民”
旗本先手役	松平/德川	0～1000	1000/月	—	增加本城的常备兵；主义为“中道”的武将会上升忠诚	领民兵会减少；须实施“家臣集住”
查户令	羽柴	0～1000	1000/月	+5	增加常备兵；工作效果上升	所支配的国人众最大兵数会减少；须实施“检地·刀狩令”
表里军略	真田	0～1000	1000/月	—	工作效果上升；在有营造的要冲作战时，效果会上升	外交收入会减少
游击兵配备	铃木	0～1000	1000/月	—	配有铁炮时，攻击力会上升；增加领民兵	未配有铁炮时，攻击力会降低
龙骑兵配备	伊达	0～1000	1000/月	—	同时配有军马和铁炮时，攻击力会大幅上升	未同时配有军马和铁炮时，攻击力会略微降低
传马制	—	0～1000	1000/月	+5	外交收入增加，工作效果上升；在用开发时，商业容易上升	在用开发时，石高不容易上升
远交近攻策	—	0～1000	2000/月	—	可与全日本的大名家外交；对远方大名家的工作效果会上升	对邻近大名家的工作效果会降低
总无事令	—	0～1000	0/月	—	向全日本大名通告，为了天下安宁，禁止一切私斗行为（即通关）	—

注：“总无事令”需同时满足3个条件——①支配二条御所；②本城数量30以上；③己方是地图上最大的势力。

普请

建设：必要劳力5。在城下町的各区块建设各种设施，以提升石高、商业、兵舍的开发上限。区块分为农业、商业、兵舍三种类型，所能建设的设施各异，部分特产地（如铁炮、军马、温泉）还有特殊的设

施。武将的政治值越高，建设所需的时间越短。每个区块只能建设1种设施，且需要先建好低阶设施，才能改造成对应的高阶设施，具体效果请参考后面的表格。

扩张：必要劳力8，费用3000。在已开放的区块的邻接位置，追加开放1个可供建设的区块，可从农业、商业、兵舍三类中自由选择（本城限定，分城不能扩张）。武将的政治值越高，扩张所需的时间越短。本城的人口每增加5000可以扩张1次，最多开放至10个区块。

更改：必要劳力8，费用3000。改变1个已开放的区块的类型，武将的政治值越高，更改所需的时间越短。注意，每个城下町中，农业、商业、兵舍区块至少都要各有1个。

修复：必要劳力2，费用500/月。修复城池因受到攻击而下降的耐久值，武将的政治值越高，回复量越多。

营造：必要劳力4，费用700。在城池周边的要冲建设阵营，武将的政治值越高，所需的时间越短。阵营除了能阻挡敌方部队的前进外，我方部队在有营造的要冲上作战时，还能够获得强化效果。



修缮：必要劳力3，费用400。对连接城池或要冲的街道进行拓宽，武将的政治值越高，修缮所需的时间越短。平地的街道最多可提升至5阶段，山地的街道则只能提升至3阶段。将连接城池的街道修缮至3阶段，能令据点的人口大幅增加。此外，部队在修缮过的街道上行动速度也会上升，反之，大部队在没有修缮过的街道上行动速度会变得迟缓。

筑城：必要劳力12，费用8000。在领地内的要所上建设新的分城，武将的政治值越高，筑城所需的时间越短。分城可以增加我方的收入，亦能作为防线的冲要或是进攻的桥头堡。但需注意，如果是建在山地等险恶地形上的分城，不利于城下町的发展。

撤去：必要劳力12，费用5000。拆除不再需要的分城，无需指派武将。

设施一览

以下是所有设施的说明，不同区域的城池会自动分为农业国或商业国，此外铁炮、军马和温泉的特产地可参考后面的附注。

设施	区块	费用	效果说明
入会地	农业	1000	在开发时容易上升石高（改建后效果仍然会延续）
灌溉水道	农业	1500	农业国特有，本区块的农业适性上升3
贮水池	农业	2500	农业国特有，本区块的农业适性上升6，可减少歉收时的损害
果树园	农业	2500	农业国特有，本区块的农业、商业适性上升5，邻接区块的农业、商业适性上升1
庄屋	农业	1500	商业国特有，本区块的农业适性上升2，邻接区块的农业适性上升1
马借	农业	2500	商业国特有，本区块的农业、兵舍适性上升4，邻接区块的农业、兵舍适性上升1
农产市	农业	1500	能从区块获得资金收入
特产市	农业	2500	能从区块获得资金收入，容易增加人口
机织所	农业	2500	能从区块获得资金收入，邻接区块的商业适性上升2
寺	农业	1500	本区块的农业适性上升2，创造性下降10
本山	农业	2500	本区块的农业适性上升4，创造性下降10
狩场	农业	1500	提升隶属部队的攻击力
市	商业	1000	在用开发时容易上升商业（改建后效果仍然会延续）
三斋市	商业	1500	本区块的商业适性上升3
六斋市	商业	2500	商业国特有，本区块的商业适性上升6
兑币屋	商业	2500	本区块的商业、农业适性上升5，邻接区块的商业、农业适性上升1
交易所	商业	2500	商业国特有，本区块的商业、兵舍适性上升5，邻接区块的商业、兵舍适性上升1
锻造场	商业	1500	本区块的商业适性上升2，提升隶属部队的猛攻威力
工房	商业	2500	本区块的商业适性上升4，大幅提升隶属部队的猛攻威力
铁炮锻造	商业	2500	铁炮产地特有，本区块的商业适性上升4，可买到较低价的铁炮
米问屋	商业	1500	农业国特有，容易增加人口，可买到较低价的军粮
米会所	商业	2500	农业国特有，更容易增加人口，可买到更低价的军粮
茶室	商业	1500	本区块的商业适性上升2，创造性上升5
黄金茶室	商业	2500	本区块的商业适性上升4，创造性上升15
工匠馆	兵舍	1000	在用开发时容易上升兵舍（改建后效果仍然会延续）
练兵场	兵舍	1500	本区块的兵舍适性上升2
兵器库	兵舍	2500	本区块的兵舍适性上升5
演舞场	兵舍	1500	能从区块获得资金收入，容易增加人口
能乐堂	兵舍	2500	能从区块获得资金收入，更容易增加人口
厩舍	兵舍	1500	军马产地特有，可买到较低价的军马
牧场	兵舍	2500	军马产地特有，本区块的兵舍适性上升3，可买到更低价的军马
庭园	兵舍	1500	邻接区块的兵舍适性上升2，增加民忠的回复量
神社	兵舍	1500	最大民忠增加，加强隶属部队的包围效果
八幡宫	兵舍	2500	最大民忠大幅增加，大幅加强隶属部队的包围效果
教会	兵舍	1500	本区块的兵舍适性上升2，创造性上升10
大圣堂	兵舍	2500	本区块的兵舍适性上升4，创造性上升30
汤治场	兵舍	1500	温泉产地特有，本区块的兵舍适性上升5，提升兵数的回复速度

铁炮产地：南近江、纪伊、肥前、北近江、和泉、萨摩、陆前、丰后。

军马产地：东陆奥、磐城、北信浓、南信浓、北越后、南越后、伊贺、骏河、伊 、甲斐。

温泉产地：北羽前、南羽前、常陆、下野、伊豆、飞 、因幡、伊予、北肥后、相模、播磨、甲斐、萨摩、陆前、丰后。

区块适性

在选择区块建设时可以看到诸如“石高D”、“商业C”、“兵舍B”的字样，前面的汉字指区块类型，后面由英文表示的评级则与区块的适性挂钩，具体为：适性3“F”，4“E”，5“D”，6“C”，7~9“B”，10~12“A”，13~20“S”。基础值×适性=内政上限。举例说明，当前内政上限630、评级为C的商业区块，可以推算出其基础值为105。通过建设设施将该区划的适性提升到10后，内政上限能提升至1050。城下町所有区块的内政上限之和，即为石高、商业和兵舍的开发上限。

配属

移动：选择一座城池中的武将，移动到指定城池，所需时间与城池间的距离成正比。

传唤：在领地范围内召集武将移动到指定城池，所需时间与城池间的距离成正比。

外交



工作：费用600/月，对其他势力展开外交工作、获得信用，是进一步交涉的前提条件。武将的智略值越高，信用提升越多。

交涉：向其他势力派遣使者展开交涉，所能选择的交涉项目与信用有关，具体请参看表格。

礼物：向其他势力赠送家宝，令其对我方势力的外交态度变为“信任”。

交涉项目	必要信用	外交效果
从属	0	令弱小势力成为我方的从属国，从属中信用不会低于40
臣服	0	本城数少于2座时可选，依附于强大势力，成为其从属国，臣服中信用不会低于40，但与其他势力所能进行的外交工作会受到极大限制
摒弃	0	放弃同盟、婚姻或从属状态，周围势力的外交态度会发生恶化
外交收入	20	自动获得额外的资金收入，信用值越高、收入越多
援军	40	（军议指令）请求其他势力派遣援军，协助我方部队的进攻或防守
同盟（6个月）	60	双方势力在一定时间内结盟，同盟中信用不会低于20
同盟（12个月）	70	双方势力在一定时间内结盟，同盟中信用不会低于20
同盟（24个月）	80	双方势力在一定时间内结盟，同盟中信用不会低于20
停战	80	在强大势力的仲介调停下，与交战中的势力宣布停战，停战期为6个月
婚姻	100	双方势力结成联姻关系，即无限期的同盟状态，婚姻中信用不会低于30

外交态度

外交态度表示其他势力对我方势力的外交方针，也会影响我方展开外交工作时所能获得的信用，具体如下：信任＞畏怖＞关心＞普通＞轻侮＞困惑＞敌视＞断交（越往后工作所能获得的信用越少）。当外交姿态变为“断交”时，我方无法对该势力展开工作或请求援军等交涉；当外交姿态为“信任”时，该势力基本不会对我方发起主动进攻。因此，先利用“赠物”指令改善外交姿态，再采取后续的外交工作才能事半功倍。

谋略

怀柔：费用500。对领地周边的国人众进行怀柔，提升支持率。武将的智略值越高，支持率提升越多。

拉拢：费用1000。对支持率100%的国人众进行拉拢，令其移居到我方本城，提升人口和最大兵数，还有机会令首领作为武将加入。但执行该命令后国人众就会从地图上消失。

国人众

分散在全国各地、不依附于大名的独立势力，无法用武力对其进行支配。国人众对周围的大名有一定的支持率，该数值受到势力规模、以及怀柔、筑城、政策指令的影响。当支持率超过70%以上时，我方在附近开战时国人众会自动派出援军；达到100%时，国人众能够发挥自己的“专才”（具体效果请参看下表），对支持的势力起到帮助作用。如果国人众所处的地区还有其他大名，就基本无法依靠怀柔达到100%支持率，必须消灭其他势力。而对于支持率100%的国人众，是拉拢其移居到我方本城，以快速提升人口和士兵，还是保留其在地图上发挥专才效果，就由玩家自己判断了。

专才	效果
军马	根据归顺的国人众数量，在每年3月进献军马
米纳	根据归顺的国人众数量，在每年6月进献军粮
钱纳	根据归顺的国人众数量，在每年9月进献资金
铁炮	根据归顺的国人众数量，在每年12月进献铁炮
义勇	根据归顺的国人众数量，提升据点的兵数增加速度
阵立	根据归顺的国人众数量，缩短“普请”指令所需时间
剑豪	根据归顺的国人众数量，增加武将获得的武勇经验值
佣兵	能对陆地的任意地点派遣擅长战斗的援军部队
水军	能对海上的任意地点派遣擅长海战的援军部队
暗跃	能对包围的任意据点派遣擅长攻城的援军部队

家臣



举用：将势力范围内的浪人、或战斗中俘虏的敌将纳为家臣。举用浪人必定成功，所需的金额因人而异。战斗中击溃敌方部队有一定几率俘虏敌将，在我方部队回城时会自动进入举用画面，可以说降的敌将有“○”型符号，反之则为“×”，大多数俘虏的敌将在其所属势力灭亡前，都是不会轻易降服的。

任命：改变我方据点的城主（大名所在的居城无法变更），被任命为城主的武将忠诚会上升。城主的统率值越高，城池被包围时的士气量越多，受到猛攻时的反击伤害越大。

家宝：将大名持有的家宝授予家臣，快速提升忠诚。每名家臣只能持有1个家宝，如果授予对象已有家宝，只能给他更好的家宝，且授予后原先持有的家宝会返还给大名。

传授：将本势力保有的专长传授给家臣，每名家臣最多能修得20种专长，大名最多22种。势力获得专长的方式有2种——①发生历史事件、达成战国传；②处死俘虏的敌将。

结亲：将我方势力的公主许配给家臣，令其成为本家（一门）武将，大幅提升忠诚，该武将也会拥有继承家督的资格。

隐居：当前大名隐居、让出家督之位，需有其他一门武将时才能选择，引退的大名会继续作为家臣活跃。

流放：放逐家臣使其成为浪人，如果流放的对象持有家宝，家宝会归还我方势力。

忠诚＆士道

本作中武将对大名的忠义程度不再以100为最大值，而是以20为表示上限（实际值可超过）。每名武将都有一个“所需忠诚”，表示武将反叛的容易程度。当前忠诚远高于所需忠诚，武将就不容易出奔（忠诚图标为蓝色小人）；反之当武将的忠诚低于所需忠诚，其就会涌现不满的情绪（忠诚图标为红色小人），继续放任下去他很可能会不辞而别。“士道”则表明武将的个人追求，包括：创造、名声（名）、才识（才）、家族（家）、义气（义）、利益（利）。士道相同的武将间契合度较高。

提升忠诚的方法有：①任命为城主；②“士道”与大名契合；③“主义”与大名相同；④长期出仕同一个势力；⑤通过“结亲”指令成为一门武将。以下情况会导致忠诚度降低：①“士道”与大名不合；②所处的据点被敌方包围；③战败成为俘虏。

能力＆成长



武将的四围能力具体影响如下。随着武将执行各种命令，会获得不同能力的经验值，攒满100便能提升相应的能力1点。能力的成长上限为初始值+20，当能力成长到一定阶段还有机会自动学会专长。

统率：影响会战中部队受到的伤害，担任城主、据点被包围时士气、耐久的减少速度，以及受到“猛攻”时的反击威力。

武勇：影响会战中对敌方造成的伤害，以及攻城时“猛攻”的威力。

智略：影响“外交”的“工作”、“谋略”的“怀柔”、2种“调查”指令的效果，以及包围敌方城池时据点士气的减少速度。

政治：影响“内政”的“开发”、以及“普请”的各项指令的效果。数值越高效果越好，执行指令所需时间也越短。

调查

巡察：费用300。在我方据点周边展开巡察，有机会发现隐藏的矿山或小路。矿山能增加收入，小路则能为部队的行军提供便利。武将智略较高时，会同时对目标周边的据点展开巡察。

侦察：费用300。派出武将侦察敌方据点的确切兵士数量。武将智略较高时，会同时对目标周边的据点展开侦察。

军团

根据地：变更我方势力的根据地。以根据地为中心、周边一定范围内的城池接受玩家的直辖命令（家纹外框为红色），而范围外的据点则

由AI控制的城主统治（家纹外框为白色）。注意，根据地并不一定就是大名的居城，而对根据地周边的街道进行修缮可以扩大直辖范围。

攻略：对直辖统治范围外的据点下达攻略方针，城主会遵照指示发展城池。具体分为——“不许可”不对其他势力发动攻击；“任意目标”AI自主选择攻击对象；“指定目标”AI只会攻击玩家指定的据点（最多4个）。

军事篇

结束月初的评定环节后，地图上的部队就会开始根据指示展开行动。画面左上角的箭头图标表示“进行阶段”的时间流逝速度（按L+←/→键可进行变更），外围的圆形槽蓄满一圈后一个月结束，进入下个月的评定。在进行阶段可以随时按△键暂停并展开“军议”。

军议



出征：派兵出征的操作分为两种——①选择军议指令的“出征”，再选择目的地或敌部队，系统会自动编制可以出兵的部队，当然玩家也可以进行手动调整；②点击地图上的我方据点，选择“出征设定”，随后可以从该城的武将中编成队伍。队伍除了必须要有带兵的大将外，还可以追加两名副将，大将和副将的专长都会影响部队，大将的统率值越高，越能发挥副将的实力。

援军：请求其他势力派遣援军，需消耗40点信用，不过援军的出击范围有一定限制。

停战：在第三方势力的仲介调停下，与正在交战的势力停战，需消耗80点信用。

领民兵 & 常备兵

据点的兵数分为领民兵和常备兵两个部分，前者可理解为民兵，后者则是正规军，不过不像《霸王传》等系列作品，两者在战斗力上没有区别。领民兵由据点的人口和民忠决定，公式为：最大领民兵=人口×民忠×0.002×政策效果。常备兵则由据点的兵舍开发度决定，公式为：最大常备兵=兵舍×2×政策。由于本作没有“征兵”指令，即不存在快速爆兵的方法，需要玩家稳扎稳打建筑设施，并运用政策来扩大战力。

另外一个较大的变化是本作也不存在“兵力输送”指令，而且士兵有“所属”的概念，与城池紧密关联。武将在率兵征战时，可以选择回城（返回原据点）或入城（进入新据点）。一旦进入新城，只有武将会留下，士兵则会全部自动返回归属地（原据点的兵数逐渐回复，而不是一下子回满），这点需要格外注意。在刚攻下城池，周围还有敌人虎视眈眈时，建议让部队在城外稍作逗留，等据点的兵数增加后再离开。

口粮 & 装备

部队出征时会携带120天份的口粮，当口粮耗尽时，部队的兵数会徐徐减少，直到0导致武将强制撤退（部分政策和专长效果可以减少行军时的口粮消耗）。当玩家的部队经过己方势力以及从属或同盟势力的据点时，可以自动将口粮补满至120天份，这也是延长作战时间的一大关键。

装备包括军马和铁炮两类，主要依靠“交易”指令在商人处购买，100%支持率的国人众也会固定献上一定数量的装备。装备是本方势力共有的，并不会按照据点划分。出征时装备数量大于兵数的20%即可携带出阵，提升部队的作战能力，且有一定几率发动会心攻击。

行军路线



在部队出征、选择目的地时，可以通过L+○键的方式设置中继点，从而制定具体的行进路线。由于系统默认采取的路线经常会无视沿途的他势力阵营、据点等，大多数情况下还是建议手动安排路线。由于在道路上行军时部队不能重叠，最忌讳的就是“一字长蛇”，即我方众多部队挤在同一条道路上前进，一旦在要冲被敌方部队或阵营挡住，后面的部队纵使士兵再多也只能干瞪眼，非常不利。因此合理地设置行军路线至关重要。对于处在要冲阵营上的敌方部队，通过设置行军路线对其形成左右或前后夹击的态势最为有效。在进攻时也可以采用“声东击西”的战略，先利用佯攻把周围的援军引出来，然后伺机包围空虚的敌城。注意，要冲的阵营上最多可容纳3支部队待机，而攻城时参与包围的最多为4支部队（包括1支国人众）。

攻城

当我方部队击溃沿途的敌人，接近敌方据点后就会自动转入攻城模式，具体分为以下3种。

包围：最基本的攻城形式，也是系统默认采取的方式。以士兵对敌方据点围而不打，敌我双方不会消耗兵数，被包围的据点士气槽缓缓下降，直到降为0或城主投降。士气的减少速度与包围方将领的智略值、守城方城主的统率值、据点的耐久值、双方的兵数有关。注意，如果包围部队的兵数少于据点的耐久值，会出现“包围不完全”的提示，无法降低敌城士气（但可以实施下面两种指令）。

猛攻：点击包围状态的部队后选择出现指令，向据点展开猛烈攻击，削减其耐久值和兵数，兵数降为0时同样能攻陷敌城。但强攻的过程中会受到防守方的反击，攻城的士兵也会受损。

放火：点击包围状态的部队后选择出现指令，在城下放火抢掠，降低据点的民忠、内政值，回复己方部队的口粮，还可以引发百姓的暴动。此举主要用于对敌方的经济造成打击并补充部队的口粮，虽然不会受到反击，但攻陷敌城后自己需要重新开发，还需面对百姓暴动的不利局面。

会战

在行军过程中，敌我双方部队接近后就会自动展开战斗，此时点击我方部队选择出现的“会战”指令，还可以进入两军交锋的会战界面。玩家能对部队的战斗进行详细的操作，凭借武将的战法和自身的操作扭转不利的形势。注意，包围据点以及在海上时无法进入会战。

操作一览

按键	功能	按键	功能
左摇杆或方向键↑/↓	切换战法与命令	○	确认命令/发动战法
左摇杆或方向键←/→	选择战法或命令	×	中断会战
右摇杆←/→	视角旋转	L+R	视角拉近
△	进行停止/再开	R	视角拉远
□	战法效果一览	Start	帮助菜单

界面解说



①会战的进行速度，同样可按L+←/→键调整。
②部队的兵数，一方耗尽时宣告败北。
③黄色的为当前指挥（采配）槽，红色为已消耗的量。指挥槽会随着时间的经过缓缓回复，发动特殊攻击或战法都需要消耗。
④当前的天气情况。
⑤率队的武将以及士兵，点击我方武将头像同样能发动战法。
⑥当前可选的战法或命令。

天气

随着会战时间的推移，有可能发生天气变化，具体的影响如下。
晴：消耗的采配减少。
雨：齐射的威力降低。
雪：突击的速度变慢。
雾：交战时伤害增加。
阴：无特别影响，有可能转为其他任何天气。

命令

会战的目的是将敌方的兵士槽削减一空，敌我双方临近后就会自动展开交战。玩家可选的命令分为阵型、行动、特殊攻击3大类，从左到右功能依次如下。
鱼鳞：切换为重视突击的阵型。
横阵：切换为重视移动的阵型。
鹤翼：切换为重视齐射的阵型。
后退：部队后撤。
待机：部队原地待机。
前进：部队前进。
齐射：特殊攻击，需消耗指挥槽。对范围内的敌人造成伤害，能令对方陷入混乱状态。装备有铁炮时威力强化。
突击：特殊攻击，需消耗指挥槽。对范围内的敌人造成伤害，对手处在混乱状态时伤害大幅上升。装备有军马时威力强化。

战法



战法相当于武将的主动型特殊技，发动时需要消耗一定的指挥槽，但立刻能产生效果。能发动的战法因人而异，分为强化己方、妨害敌方、回复己方3大类，具体效果和消耗请参看表格。

战法	系统	采配	效果说明
叫阵	强化	1500	攻击力上升
鼓舞	强化	1500	守备力上升
神速	强化	1500	移动速度、阵型切换速度上升
戒备	强化	1500	混乱几率下降
咆哮	强化	2000	混乱几率下降，突击威力上升
急袭	强化	2000	攻击力、突击威力上升
连环射击	强化	2000	攻击力、齐射威力上升
狙击	强化	2000	射程、齐射威力上升
贯穿	强化	2000	突击威力、齐射威力上升
奥义一闪	强化	2000	敌军混乱几率上升，自军得到强化
一之太刀	强化	2000	敌军混乱几率上升，自军得到强化
赤手夺刀	强化	2000	敌方混乱几率上升，自军得到强化
追击	强化	2000	限制敌军行动，自军得到强化
钓野伏	强化	2500	限制敌军行动，自军得到强化
车悬	强化	2500	攻击力、突击威力等上升
三段射击	强化	2500	齐射威力、射程等上升
三河魂	强化	2500	攻击力、守备力等上升
啄木鸟	强化	2500	敌军不能行动，自军得到强化
八咫鸟	强化	2500	敌军不能行动，自军得到强化
雷神	强化	2500	敌军移动速度下降，自军得到强化
搅乱	妨害	1500	敌军移动速度下降
阻挠	妨害	2000	敌军无法移动
挑衅	妨害	1500	敌军无法后退
煽动	妨害	1500	敌军无法前进
离间	妨害	1500	敌军混乱几率上升、阵型切换速度下降
瓦解气势	妨害	1500	敌军攻击力下降
触怒	妨害	1500	敌军守备力下降
诡计百出	妨害	2500	敌军大幅弱化
叱吒	回复	1000	消除一项妨害效果
激励	回复	1000	强化效果延长
怒号	回复	1000	从混乱状态恢复
临战	回复	1000	采配的回复速度上升
毅力	回复	2000	从混乱状态恢复，自军得到强化

专长

除了前面介绍的种种要素外，武将所持有的“专长”也会对战斗造成影响。专长相当于武将的被动型特殊技，有一定的发动几率，“分级”表示专长的等级，E级为负面效果。全部专长的效果请参看后面的表格，为了保证统一性，内政相关的专长也在此一并介绍。武将学会专长的方法主要有以下4种：①剧本开始时，或发生历史事件时修得；②随着能力成长到一定值修得；③先代武将死亡时继承；④大名传授。

专长一览

专长	系统	分级	效果说明
疾行	统率	D	部队的移动速度略微上升
电光石火	统率	C	部队的移动速度上升
神速	统率	B	部队的移动速度大幅上升
冲锋	统率	B	部队的攻击力偶尔会因敌我统率值的差距上升
枪衾	统率	B	部队的守备力偶尔会因敌我统率值的差距上升
名将	统率	A	偶尔会以更改形态的时间增加为代价，部队的守备力大幅上升
气势	武勇	D	部队的兵数不满四成时，攻击力略微上升
舍身	武勇	C	部队的兵数不满四成时，攻击力上升
背水	武勇	B	部队的兵数不满四成时，攻击力大幅上升
猛攻	武勇	B	部队的攻击力偶尔会因敌我武勇值的差距上升
铁壁	武勇	B	部队的守备力偶尔会因敌我武勇值的差距上升
猛将	武勇	A	偶尔会以移动速度下降为代价，部队的攻击力大幅上升
策士	智略	D	更改形态的时间略微减少
兵家	智略	C	部队的夹击效果上升
军略家	智略	B	更改形态的时间减少
鬼谋	智略	B	部队的攻击力偶尔会因敌我智略值的差距上升
神算	智略	B	部队的守备力偶尔会因敌我智略值的差距上升
智将	智略	A	偶尔会以守备力下降为代价，部队的夹击效果上升
干练	政治	D	执行普请指令所需的劳力略微减少
能吏	政治	C	执行普请指令所需的劳力减少
宰相	政治	B	执行普请指令所需的劳力大幅减少
民心掌握	政治	C	担任城主时据点的最大民忠、民忠回复量增加
土木名人	政治	B	营造时阵上升2阶段，修缮时街道上升2阶段
沾润	政治	A	执行指令时偶尔能获得相关能力以外的其他能力的经验值
治水巧者	内政	D	担任奉行、执行开发时容易提升石高
牟利专家	内政	D	担任奉行、执行开发时容易提升商业
外交术	内政	C	展开外交工作时更容易增加信用
八面玲珑	内政	B	担任大名或城主时，家臣的忠诚度上升
数寄者	内政	A	有时能获得家宝

专长	系统	分级	效果说明
筑城名手	内政	A	筑城结束时据点的耐久度较高
创造	内政	S	不受创造性限制，可以实施所有的政策（大名限定的除外）
攻城拙劣	合战	E	包围敌方据点时，士气槽的减少速度下降
攻城	合战	C	包围敌方据点时，士气槽的减少速度上升
攻城专家	合战	B	包围敌方据点时，士气槽的减少速度大幅上升，猛攻时的攻击力上升
进攻弹正	合战	A	包围敌方据点时，士气槽的减少速度超大幅上升，猛攻时的攻击力上升
急躁	合战	E	战斗开始一定时间内，部队的攻击力、守备力会渐渐下降
毅力	合战	C	战斗开始一定时间内，部队的攻击力、守备力会渐渐上升
夜叉	合战	B	部队的攻击力、守备力偶尔会上升
鬼	合战	A	部队的攻击力、守备力偶尔会大幅上升
背运	合战	E	较容易被俘虏
幸运	合战	B	不容易被俘虏
俘虏	合战	B	容易俘虏敌将
马术	合战	D	部队配有军马时，攻击力偶尔会上升
赤备	合战	B	部队配有军马时，攻击力偶尔会大幅上升
长射程	合战	D	部队配有铁炮时，攻击力偶尔会上升
神弹	合战	B	部队配有铁炮时，攻击力偶尔会大幅上升
枪术	合战	D	部队未配有军马或铁炮时，攻击力偶尔会上升
枪弹正	合战	B	部队未配备军马或铁炮时，攻击力偶尔会大幅上升
不屈	合战	D	部队的兵数不满三成时，守备力偶尔会在一定时间内上升，且更改形态的时间减少
奋起	合战	B	部队的兵士数不满六成时，攻击力上升
七难八苦	合战	A	部队的兵士数不满六成时，攻击力上升、守备力下降
奋不顾身	合战	A	部队的兵士数不满六成时，攻击力大幅上升、守备力下降
真武士	合战	A	部队的兵士数不满六成时，守备力大幅上升
坚守	合战	D	部队所在要冲的营造效果上升
识破	合战	D	部队在行军形态时移动速度上升、更改形态的时间减少，但守备力下降
坚阵	合战	D	兵数比敌方部队多时，部队的守备力上升
信仰心	合战	C	兵数比敌方部队少时，部队的攻击力下降、守备力上升
波状攻击	合战	C	我方部队编制3名武将时，攻击力和夹击效果上升
跋涉长途	合战	C	口粮的消耗量略微减少
善用辎重	合战	B	口粮的消耗量减少
忍者	合战	C	偶尔能令敌方部队的更改形态的时间增加
殿军	合战	C	撤退时部队的移动速度上升
殿军佐久间	合战	B	撤退时部队的移动速度、守备力上升
舍奸	合战	A	撤退时部队的移动速度、攻击力、守备力上升
逃走弹正	合战	A	撤退时部队的移动速度、攻击力、守备力上升，更改形态的时间减少
快奔	合战	B	部队的移动速度不会受修缮和大雪的影响
韦驮天	合战	A	部队的移动速度上升，不会受修缮和大雪的影响
守城	合战	B	守城时士气槽的减少速度下降，不会投降
守城专家	合战	A	守城时士气槽的减少速度下降，攻击力上升，不会投降
先驱	合战	B	战斗时第一击的攻击力略微上升
地黄八幡	合战	A	战斗时第一击的攻击力上升
剑豪	合战	A	战斗时第一击的攻击力大幅上升
慧眼	合战	B	战斗开始时令敌方部队在一定时间内无法行动
副将	合战	B	作为副将出征时，部队的攻击力上升
大筒	合战	B	部队所处地形为平地或山地时，攻击力偶尔会大幅上升
野战名人	合战	A	部队所处地形为平地或山地时，攻击力、守备力上升
铁甲船	合战	B	部队所处地形为海时，攻击力偶尔会大幅上升
海战名人	合战	A	部队所处地形为海时，攻击力、守备力上升
名人	合战	B	复数种能力略微上升
封杀	合战	B	智略值比敌方部队高时，偶尔能令敌方部队的攻击力大幅下降
公主武者	合战	B	敌方部队的武将为男性时，交战偶尔会不受损伤
百万一心	合战	A	部队中有同血缘的族人时，攻击力上升、更改形态的时间减少
倾奇者	合战	A	偶尔会不接受命令，期间攻击力、守备力大幅上升
军神	合战	S	一定时间内攻击力上升，并重创敌方部队
独眼龙	合战	S	战斗开始一定时间内，部队更改形态的时间渐渐减少，攻击力、移动速度渐渐上升
才貌双全	合战	S	部队的攻击力、守备力偶尔会上升，更改形态的时间减少
西国无双	合战	S	部队的攻击力、守备力偶尔会上升，更改形态的时间减少
风林火山	合战	S	部队的守备力大幅上升，各种能力上升
谋神	合战	S	偶尔会令敌方部队混乱
信长之野望	合战	S	强化我方部队，弱化敌方部队
守护	役职	D	包围敌方据点时，士气槽的减少速度偶尔会上升
探题	役职	C	包围敌方据点时，士气槽的减少速度偶尔会大幅上升
关东管领	役职	B	偶尔能令敌方部队的移动速度下降，据点士气槽的减少速度上升
管领	役职	A	偶尔能令敌方部队的移动速度下降，据点士气槽的减少速度上升
征夷大将军	役职	S	偶尔能令敌方部队无法行动，攻击力、守备力下降
右大臣	官位	B	赠礼的效果时间略微延长
左大臣	官位	A	赠礼的效果时间延长
关白	官位	S	赠礼的效果时间大幅延长

注1：“役职”和“官位”类的专长，都需要达成特定的战国传才能修得。
注2：部队在地图上展开行军、交战和包围时会自动切换不同的阵型（形状分别为△、凸、凹），“更改形态时间”就是切换阵型的速度。

战国传

在游戏中满足一定条件时会触发战国传，分为“大名录”、“武将录”、“战况录”三种类型（开头简写分别为“大”、“武”、“战”），类似于任务目标和历史事件的结合体。在系统提示“是否进入战国传”时回答“是”，并按照步骤的要求依次满足条件，就能观看到历史事件，触发的结果也大多是对我方有利的，诸如角色修得某种专长、与其他势力达成外交关系等（但也有极少数战国传的结果为负面效果）。大名录和武将录分别是选用特定势力或部下中有特定武将才能触发的，战况录则不限人选，任意势力满足条件皆可触发。下面列出奖杯相关的所有大名录的资料，非相关的大名录、武将录、战况录等限于篇幅就不逐一列举了。



织田家

统一自家

触发条件：“继承家督”剧本开始后自动触发。
达成步骤：①支配犬山城、清洲城；②支配末森城。
失败条件：①织田家的大名不是织田信长；②与今川军交战；③织田家放弃与末森织田家的同盟；④时间到达1559年12月。
达成结果：①织田信长获得统率经验值；②尾张本城变为清州城。

桶狭间之战

触发条件：达成“统一自家”；或“桶狭间之战”剧本开始后自动触发。
达成步骤：①包围鸣海城；②织田信长击破今川义元。
失败条件：①织田家的大名不是织田信长；②时间到达1563年4月；③织田家支配2座以上的本城；④达成前与今川义元交战；⑤今川义元到达鸣海城。
达成结果：①今川义元死亡；②毛利新助成为家臣；③织田信长学会专长“信长之野望”。

美浓攻略



触发条件：桶狭间之战发生后，回城时触发。
达成步骤：①与浅井家结成联姻关系；②与松平家的信用到达100；③支配稻叶山城。
失败条件：①织田家的大名不是织田信长；②织田家支配4座以上的本城；③时间到达1567年；④阿市与浅井长政以外的人结婚；⑤德姬与松平信康以外的人结婚。
达成结果：①织田信长学会专长“能吏”；②松平信康与德姬结婚；③浅井长政与阿市结婚。

上洛

触发条件：达成“美浓攻略”。
达成步骤：①支配观音寺城；②支配二条御所。
失败条件：①织田家的大名不是织田信长；②战国传发生后经过5年。
达成结果：①室町幕府再兴；②二条御所归属足利家。

信长包围网

触发条件：达成“上洛”；或“信长包围网”剧本开始后自动触发。
达成步骤：①支配长岛城，并消灭浅井家、朝仓家；②包围二条御所。
失败条件：①织田家的大名不是织田信长；②足利家的大名不是足利义昭；③二条御所不属于足利家；④织田家放弃与足利家的从属关系；⑤战国传发生后经过5年。
达成结果：①足利家放弃与织田家的从属关系；②织田信长学会专长“不屈”。

长筱之战

触发条件：达成“信长包围网”，武田信玄死亡时触发。
达成步骤：①实施政策“火器集中运用”；②织田信长在信乐原布阵；③织田信长击破武田胜赖。
失败条件：①织田家的大名不是织田信长；②武田家的大名不是武田胜赖；③武田家部队入侵设乐原；④战国传发生后经过5年；⑤织田家与德川家不是同盟关系。
达成结果：织田信长学会专长“神弹”、“坚阵”。

安土城筑城

触发条件：达成“长筱之战”。
达成步骤：①观音寺城的石高达到1200以上、商业达到1200以上；②守住观音寺城180天。
失败条件：①织田家的大名不是织田信长；②二条御所不属于织田家；③时间到达1579年6月；④观音寺城遭到攻击。
达成结果：①织田信长学会专长“筑城名手”；②安土城筑城完成。

征讨中国

触发条件：达成“安土城筑城”。
达成步骤：支配中国地方的所有本城。
失败条件：①织田家的大名不是织田信长；②羽柴秀吉死亡；③时间到达1583年.
达成结果：织田信长学会专长“铁甲船”、“百万一心”。

征讨甲州



失败条件：①织田家的大名不是织田信长；②德川家的大名不是德川家康；③织田家与德川家不是同盟关系；④高远城属于织田、德川、武田以外的势力；⑤新府城属于织田、德川、武田以外的势力。
触发条件：“如梦似幻”剧本开始后自动触发。
达成步骤：①包围高远城；②包围新府城。
达成结果：①织田信长学会专长“风林火山”；②仁科盛信死亡；③武田胜赖死亡、武田家灭亡。

如梦似幻

触发条件：达成“征讨甲州”。
达成步骤：①羽柴秀吉位于中国地方的本城，柴田胜家位于一乘谷城（北庄城）；②织田信长、织田信忠、明智光秀位于二条御所。
失败条件：①织田信长和其儿子不属于织田家；②羽柴秀吉、明智光秀不属于织田家；③时间到达1583年；④一乘谷城（北庄城）或清洲城失守；⑤岐阜城或姬路城失守。
达成结果：①织田信长死亡；②羽柴秀吉继承织田家；③势力图重新分配。

山崎之战

触发条件：达成“如梦似幻”。
达成步骤：①羽柴秀吉位于石山御坊；②消灭明智家。
失败条件：①羽柴家的大名不是羽柴秀吉；②黑田官兵卫不属于羽柴家；③战国传发生后经过5年。
达成结果：羽柴秀吉学会专长“信长之野望”。

贱岳之战

触发条件：达成“山崎之战”；或“清须会议”剧本开始后自动触发。
达成步骤：①支配杂贺城、岐阜城；②消灭柴田家。
失败条件：①羽柴家的大名不是羽柴秀吉；②清州织田家的大名不是织田信雄；③二条御所失守；④战国传发生后经过5年。
达成结果：羽柴秀吉学会专长“鬼”。

大坂城筑城

触发条件：达成“贱岳之战”。
达成步骤：①石山御坊的商业达到1500以上；②守住石山御坊180天。
失败条件：①羽柴家的大名不是羽柴秀吉；②黑田官兵卫不属于羽柴家；③石山御坊遭到攻击。
达成结果：①羽柴秀吉学会专长“筑城名手”；②大坂城筑城完成。

小牧·长久手之战

触发条件：达成“大坂城筑城”。
达成步骤：①消灭清州织田家；②与德川家结盟。
失败条件：①羽柴家的大名不是羽柴秀吉；②德川家的大名不是德川家康。
达成结果：羽柴秀吉学会专长“野战名人”、“外交术”。



武田家

统一信浓

触发条件：“继承家督”剧本开始后自动触发。
达成步骤：①包围葛尾城；②包围木曾福岛城。

失败条件：①武田家的大名不是武田晴信；②山本勘助不属于武田家；③村上家的大名不是村上义清；④战国传发生后经过2年；⑤武田家支配4座以上的本城。
达成结果：武田晴信学会专长“能吏”。

甲相骏三国同盟



触发条件：达成“统一信浓”。
达成步骤：①与今川家结成联姻关系；②与北条家结成联姻关系。
失败条件：①武田、北条、今川任意一家的大名变更；②武田义信或黄梅院已婚，或不属于武田家；③北条氏政或藏春院已婚，或不属于北条家；④今川氏真或岭松院已婚，或不属于今川家；⑤太原雪斋死亡或不属于今川家。
达成结果：武田晴信学会专长“外交术”。

川中岛之战



触发条件：达成“甲相骏三国同盟”，长尾景虎改名后触发。
达成步骤：①在海津城筑城；②等待上杉政虎在妻女山布阵；③山本勘助、武田信玄、武田信繁在川中岛待机；④高坂昌信、马场新春前往妻女山；⑤高坂昌信、马场新春返回川中岛；⑥击破上杉政虎。
失败条件：①武田家的大名不是武田信玄；②上杉家的大名不是上杉政虎；③不实行啄木鸟战法；④在上杉政虎布阵前发动攻击；⑤上杉政虎在妻女山布阵后经过较长时间。
达成结果：①山本勘助、武田信繁死亡；②武田信玄学会专长“风林火山”、“慧眼”；③马场新春学会专长“筑城名手”。

骏河侵攻

触发条件：达成“川中岛之战”，回城时触发。
达成步骤：①流放武田信义；②支配骏府馆；③山县昌景击破北条氏政。
失败条件：①武田家的大名不是武田信玄；②武田信义、饭富虎昌、饭富昌景不属于武田家；③放弃与今川家、北条家的同盟；④北条氏康、北条氏政不属于北条家；⑤骏府馆失守。
达成结果：①武田信义、饭富虎昌死亡；②与今川家的同盟废弃；③饭富昌景学会专长“赤备”；④与北条家的同盟废弃。

西上作战

触发条件：达成“骏河侵攻”；或“信长包围网”剧本开始后自动触发。
达成步骤：①武田信玄不进入滨松城，直接前往三方原；②武田信玄击破德川家康；③支配二条御所。
失败条件：①武田家的大名不是武田信玄；②山县昌景、马场新春不属于武田家；③击破德川家康前，武田家攻击滨松城。
达成结果：武田信玄学会专长“野战名人”、“封杀”。



上杉家

统一自家

触发条件：“继承家督”剧本开始后自动触发。
达成步骤：包围坂户城。
失败条件：①长尾家的大名不是长尾景虎；②坂户城陷落；③时间到达1552年4月；④长尾家支配4座以上的本城。
达成结果：长尾景虎获得统率、武勇经验值

义战

触发条件：达成“统一自家”。
达成步骤：①支配平井城；②支配富山城。
失败条件：①长尾家的大名不是长尾景虎；②春日山城不属于长尾家；③柿崎景家、宇佐美定满、甘粕景持不属于长尾家；④战国传发生后经过5年。
达成结果：长尾景虎学会专长“民心掌握”。

讨伐北条



触发条件：达成“义战”；或“桶狭间之战”剧本开始后自动触发。
达成步骤：①支配川越城，救援唐泽山城；②支配玉绳城；③包围小田原城。
失败条件：①长尾家的大名不是长尾景虎；②上杉宪政、柿崎景家不属于长尾家；③战国传发生后经过8年；④唐泽山城在半年陷落。
达成结果：①长尾景虎学会专长“神速”；②长尾景虎就任关东管领；③上杉政虎学会专长“跋涉长途”。

川中岛之战

触发条件：达成“讨伐北条”。
达成步骤：①甘粕景持、柿崎景家在妻女山布阵；②上杉政虎在妻女山布阵；③在北信浓击破武田信玄。
失败条件：①上杉家的大名不是上杉政虎；②上杉宪政、柿崎景家不属于上杉家；③战国传发生后经过5年；④被武田军察觉；⑤回避与武田信玄的战斗。
达成结果：①上杉政虎学会专长“军神”；②柿崎景家学会专长“先驱”；③甘粕景持学会专长“殿军”。

上洛

触发条件：达成“川中岛之战”；或“信长包围网”剧本开始后自动触发。
达成步骤：①支配尾山御坊、七尾城；②支配二条御所。
失败条件：①上杉家的大名不是上杉谦信；②柿崎景家不属于上杉家；③春日山城失守。
达成结果：①上杉谦信就任管领；②上杉谦信学会专长“真武士”。



毛利家

严岛之战

触发条件：1551年9月“大宁寺之变”后自动触发。
达成步骤：①在宫尾城筑城；②与村上家的信用到达40；③等待陶晴贤包围宫尾城；④用毛利元就、毛利隆元、吉川元春、小早川隆景与陶晴贤交战。
失败条件：①毛利家的大名不是毛利元就；②元就的任意儿子不属于毛利家；③陶晴贤不属于大内家；④战国传发生后经过4年；⑤宫尾城不属于毛利家。
达成结果：①陶晴贤死亡；②毛利元就学会专长“谋神”；③小早川隆景学会专长“外交术”。

防长经略

触发条件：达成“严岛之战”。
达成步骤：支配山口馆、指月城。
失败条件：①毛利家的大名不是毛利元就；②元就的任意儿子不属于毛利家；③战国传发生后经过6年。
达成结果：毛利隆元学会专长“百万一心”。

与尼子氏交战

触发条件：达成“防长经略”；或“桶狭间之战”剧本开始后自动触发。
达成步骤：①支配山吹城；②支配月山富田城，消灭尼子家。
失败条件：①毛利家的大名不是毛利元就；②元就的任意儿子不属于毛利家。
达成结果：吉川元春学会专长“慧眼”。



北条家

继承者



触发条件：“继承家督”剧本开始后自动触发。
达成步骤：①支配古河御所；②支配平井城。
失败条件：①北条家的大名不是北条氏康；②北条纲成不属于北条家；③时间到达1553年4月。
达成结果：北条氏康学会专长“民心掌握”。

甲相骏三国同盟

触发条件：达成“继承者”。
达成步骤：①与武田家结成联姻关系；②与今川家结成联姻关系。
失败条件：①武田、北条、今川任意一家的大名变更；②武田义信或黄梅院已婚，或不属于武田家；③北条氏政或藏春院已婚，或不属于北条家；④今川氏真或岭松院已婚，或不属于今川家；⑤太原雪斋死亡或不属于今川家。
达成结果：北条氏康学会专长“外交术”。

北条包围网

触发条件：达成“甲相骏三国同盟”；或剧本“桶狭间之战”开始后自动触发。
达成步骤：守住韮山城、河越城、古河御所1年。
失败条件：①北条家的大名不是北条氏康；②北条氏政、北条纲成不属于北条家；③韮山城、河越城或古河御所失守。
达成结果：①北条氏康学会专长“坚阵”、“守城专家”；②北条纲成学会专长“地黄八幡”。

关东霸者

触发条件：达成“北条包围网”。
达成步骤：①与武田家断绝关系；②2年内与上杉家结成同盟；③支配关东地区所有的本城。
失败条件：①北条家的大名不是北条氏康；②北条氏政不属于北条家；③放弃同盟前武田信玄死亡；④经过2年仍未与上杉家结成同盟，或结成同盟前上杉谦信死亡。
达成结果：①北条氏康学会专长“慧眼”、“善用辎重”；②北条氏政学会专长“沾润”。



德川家

征讨甲州

触发条件：“如梦似幻”剧本开始后自动触发。
达成步骤：包围新府城。
失败条件：①德川家的大名不是德川家康；②德川四天王任意一人不属于德川家；③德川家与织田家不是同盟关系；④时间到达1582年6月。
达成结果：德川家康学会专长“风林火山”。

天正壬午之乱



触发条件：达成“征讨甲州”，本能寺之变发生后触发。
达成步骤：与真田家结成同盟，并守住新府城6个月。
失败条件：①德川家的大名不是德川家康；②德川四天王任意一人不属于德川家；③真田家的大名不是真田昌幸；④新府城在6个月以内失守；⑤战国传发生后经过2年。
达成结果：德川家康学会专长“外交术”。

小牧·长久手之战

触发条件：达成“天正壬午之乱”。

达成步骤：①德川家康进入小牧山城；②在击破池田恒兴前，先击破羽柴秀次；③德川家康与池田恒兴交战。

失败条件：①德川、羽柴任意一家的大名变更；②德川四天王任意一人不属于德川家；③战国传发生后经过5年；④小牧山城失守；⑤冈崎城遭到羽柴军攻击。

达成结果：①池田恒兴、森长可死亡；②德川家康学会专长“野战名人”。

上田合战

触发条件：达成“小牧·长久手之战”。

达成步骤：消灭真田家。

失败条件：①德川、羽柴任意一家的大名变更；②德川四天王任意一人不属于德川家。

达成结果：德川家康学会专长“奋不顾身”。



伊达家

独眼龙降临

触发条件：“如梦似幻”剧本开始后自动触发。

达成步骤：①支配丸森城；②将家督之位让给伊达政宗。

失败条件：①伊达家的大名不是伊达辉宗；②伊达政宗、片仓小十郎、片仓小次郎不属于伊达家；③放弃与最上家的婚姻同盟；④时间到达1585年。

达成结果：①伊达政宗学会专长“奋起”；②伊达政宗成为伊达家的大名。

人取桥之战

触发条件：达成“独眼龙降临”。

达成步骤：①包围小手森城；②支配本宫城；③支配二本松城；④守住本宫城1年。

失败条件：①伊达家的大名不是伊达政宗；②片仓小十郎不属于伊达家；③太田城不属于佐竹家；④芦名家灭亡；⑤战国传发生后经过8年。

达成结果：①伊达政宗学会专长“背水”、“幸运”；②伊达成实学会专长“殿军”；③片仓小十郎学会专长“舍身”；④伊达辉宗、二本松义继死亡。

大崎·郡山合战

触发条件：达成“人取桥之战”。

达成步骤：①包围中新田城；②守住二本松城1年。

失败条件：①伊达、最上、佐竹任意一家的大名变更；②片仓小十郎、伊达成实不属于伊达家；③战国传发生后经过8年；④再度与最上家进入交战状态；⑤二本松城失守。

达成结果：①伊达政宗学会专长“识破”；②伊达成实学会专长“守城”；③片仓小十郎学会专长“军略家”。

摺上原之战

触发条件：达成“大崎·郡山合战”。

达成步骤：①支配猪苗代城；②支配黑川城，消灭芦名家。

失败条件：①伊达家的大名不是伊达政宗；②片仓小十郎、伊达成实不属于伊达家。

达成结果：①伊达政宗学会专长“独眼龙”；②伊达成实学会专长“奋起”；③片仓小十郎学会专长“副将”。



真田家

里外狡黠之人

触发条件：“如梦似幻”剧本开始后自动触发。

达成步骤：①与织田家结成同盟；②与北条家结成同盟，并在1582年6月的天正壬午之乱中存续下来。

失败条件：①真田家的大名不是真田昌幸；②真田信幸和真田幸村不属于真田家；③上田城或沼田城失守；④时间到达1582年6月时仍未与织田家结盟；⑤时间到达1585年1月时仍未与北条家结盟。

达成结果：①真田昌幸学会专长“识破”；②真田信幸学会专长“外交术”；③真田幸村学会专长“沾润”。

第一次上田合战

触发条件：达成“里外狡黠之人”；或“清须会议”剧本开始后自动触发。

达成步骤：①与上杉家结成同盟；②守住沼田城6个月，真田昌幸守住上田城6个月。

失败条件：①真田家的大名不是真田昌幸；②真田信幸和真田幸村不属于真田家；③上田城或沼田城失守；④经过3年仍未与上杉家结成同盟。

达成结果：①真田昌幸学会专长“守城专家”、“慧眼”；②真田信幸学会专长“副将”；③真田幸村学会专长“奋不顾身”。



岛津家

三州统一战

触发条件：“信长包围网”剧本开始后自动触发。

达成步骤：①岛津义弘在城外与伊东义佑交战；②支配佐土原城、肝付城。

失败条件：①岛津家的大名不是岛津义久；②岛津四兄弟任意一人不属于岛津家；③战国传发生

后经过5年。
达成结果：岛津义久学会专长“军略家”。

高城川之战

触发条件：达成“三州统一战”传发生后经过8年；⑤山田有信或岛津家久从高城逃亡。

达成步骤：①岛津家久作为城主，与山田有信守住高城；②岛津义久、岛津义弘、岛津岁久作为高城的援军。

失败条件：①岛津家的大名不是岛津义久；②岛津四兄弟任意一人不属于岛津家；③高城失守；④战国

达成结果：①岛津家久学会专长“守城”；②山田有信学会专长“守城专家”；③岛津义弘学会专长“鬼”；④岛津岁久学会专长“副将”。

冲田畷之战

触发条件：达成“高城川之战”；或“如梦似幻”剧本开始后触发。

达成步骤：①支配人吉城；②岛津家久在冲田畷布阵（日之江城所在的岛屿东侧），迎击龙造寺军。

失败条件：①岛津家的大名不是岛津义久；②岛津四兄弟任意一人不属于岛津家；③龙造寺家的大名不是龙造寺隆信；④岛津家久在冲田的迎击失败；⑤战国传发生后经过8年。

达成结果：岛津家久学会专长“奢奸”、“野战名人”、“封杀”。

统一九州



触发条件：达成“冲田畷之战”，立花道雪死亡后触发。

达成步骤：①用猛攻攻陷岩屋城；②统一九州。

失败条件：①岛津家的大名不是岛津义久；②岛津四兄弟任意一人不属于岛津家；③岩屋城陷落前大友家灭亡；④岩屋城陷落前立花山城陷落；⑤岩屋城被猛攻以外的方式攻陷。

达成结果：①高桥绍运死亡；②岛津义久学会专长“慧眼”、“真武士”、“守城专家”。



长宗我部家

统一土佐

触发条件：“信长包围网”剧本开始后自动触发。

达成步骤：①支配中村御所；②3个月内实施政策“一领具足”；③长宗我部元亲迎击一条兼定。

失败条件：①长宗我部家的大名不是长宗我部元亲；②香宗我部亲泰不属于长宗我部家；③经过3个月仍未实施“一领具足”；④战国传发生后经过5年。

达成结果：长宗我部元亲学会专长“策士”。

统一四国

触发条件：达成“统一土佐”。

达成步骤：①与织田家结成同盟，支配白地城；②支配胜瑞城、十河城、汤筑城。

失败条件：①长宗我部家的大名不是长宗我部元亲；②香宗我部亲泰不属于长宗我部家；③结成同盟前织田家的大名改变；④结成同盟前与织田家交战。

达成结果：①长宗我部元亲学会专长“慧眼”、“不屈”；②香宗我部亲泰学会专长“副将”、“外交术”。

奖杯攻略

奖杯总数	31	铜杯	11	银杯	15	金杯	4	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	40小时
在线奖杯	0
最少通过关次数	4

有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金路线

本作与PS3版共用一个奖杯组，奖杯设置也与家用机版毫无二致。由于没有难度限定，再加上“总无事令”的政策效果，令游戏的通关节奏大幅加快，白金之路也仅仅在“全专长”、“全家宝”和“全武将”等积累型奖杯上稍微耗费些时间。

建议玩家先从相对简单的“大名录”入手，解锁奖杯的同时也能熟悉系统。由于完成大名录时己方也已具备一定的实力，故选择合适的大名可以有效缩短通关时间，各剧本推荐大名如下：“继承家督”武田、上杉或北条家；“桶狭间之战”织田家；“信长包围网”岛津或长宗我部家；“如梦似幻”织田家。在游戏的过程中建议把剧本设置为“无寿命”、“无战死”，便于尽可能多地招揽武将、收集家宝。等完成其他奖杯后，再解决“学会所有专长”、“获得所有家宝”、“获得所有史实武将”这三个最麻烦的奖杯。

在机能菜单的“游玩纪录”中可以查看奖杯相关的各项资料，便于玩家有的放矢。注意，一旦选择“电脑操控”将我方势力交给电脑控制，此后就无法更新游戏记录或获得奖杯。

达成所有纪录（白金）
取得条件：达成「信长之野望 创造」所有纪录的证明

设施建设（铜杯）
取得条件：第一次建设设施的证明

建筑分城（铜杯）
取得条件：第一次建筑分城的证明

缔结同盟（铜杯）
取得条件：第一次缔结同盟的证明

缔结婚姻同盟（铜杯）
取得条件：第一次缔结婚姻同盟的证明

会战胜利（铜杯）
取得条件：第一次在会战中胜利的证明

攻下敌方据点（铜杯）
取得条件：第一次攻下敌方据点的证明

讨伐敌方大名（铜杯）
取得条件：第一次消灭大名家的证明

国人众援军
铜杯

取得条件：第一次接受国人众援军的证明

拉拢达成 50 次
铜杯

取得条件：拉拢国人众总计50次的证明

奖杯说明：选择剧本“如梦似幻”以织田信长开局，开场时领地范围内可拉拢的国人众就接近30个，全部拉拢后存档重开（资金不够就卖粮），再重复一次即可迅速跳杯。

建设所有设施
铜杯

取得条件：建设过所有设施的证明

人口达到70000
铜杯

取得条件：据点人口达到70000的证明

奖杯说明：选择剧本“如梦似幻”以织田信长开局，初期二条御所的人口就多达5万5。拉拢周边的“延历寺众”、迅速用修缮指令拓宽道路，集中在该城建设容易提升人口的设施，并辅以政策“废除关所”，之后就静待人口慢慢增长即可。

获得信用达到5000
银杯

取得条件：获得的信用总计达到5000的证明

实施所有政策
银杯

取得条件：实施过所有政策的证明

奖杯说明：虽然织田信长在修得专长“创造”后可以无视创造性实施三大种类的政策，但是仍有一些势力限定的政策无法选择。最快的方法是借助免费DLC剧本“天下三十将”，拥有专属政策的大名在这里全都可以直接使用（惟有铃木家需再攻占1座本城）。注意开局选择对应的专有政策后，还要进行一个月才会记录在案。“群雄集结”剧本虽然也可以选这些大名，但初期本城都只有1座，需要耗费一些时间攻城。

达成织田家全大名录
银杯

取得条件：达成织田家所有大名录的证明

达成武田家全大名录
银杯

取得条件：达成武田家所有大名录的证明

达成上杉家全大名录
银杯

取得条件：达成上杉家所有大名录的证明

达成毛利家全大名录
银杯

取得条件：达成毛利家所有大名录的证明

达成北条家全大名录
银杯

取得条件：达成北条家所有大名录的证明

达成所有大名录
金杯

取得条件：达成所有大名录的证明

奖杯说明：包括织田、武田、上杉、毛利、北条、德川、伊达、真田、岛津、长宗我部，共10个大名。浅井、今川等大名录不包括在内，具体资料请参看前文攻略。达成某势力的全部大名录后就可以存档退出，无需打通该剧本。

剧本全破
铜杯

取得条件：第一次通过剧本的证明

通过剧本「继承家督」
银杯

取得条件：通过剧本「继承家督」的证明

通过剧本「桶狭间之战」
银杯

取得条件：通过剧本「桶狭间之战」的证明

通过剧本「信长包围网」
银杯

取得条件：通过剧本「信长包围网」的证明

通过剧本「如梦似幻」
银杯

取得条件：通过剧本「如梦似幻」的证明

实施总无事令并通过游戏
银杯

取得条件：实施总无事令并通过游戏的证明

以统一天下方式通过
金杯

取得条件：消灭所有大名家并通过游戏的证明

奖杯说明：与上一个奖杯正好相反，不能实施“总无事令”而是以纯武力的形式扫平天下通关。

达成所有结局
金杯

取得条件：达成所有结局的证明

奖杯说明：本作共有5种结局，达成条件分别如下——①以织田信长通关；②支配所有据点通关（即不实施“总无事令”）；③主义为“创造”的状态实施“总无事令”通关；④主义为“中道”的状态实施“总无事令”通关；⑤主义为“保守”的状态实施“总无事令”通关。第一种结局的优先级大于后面四种。

“如梦似幻”剧本的织田家最适合快速通关，我方的优势非常明显，低难度下把战斗全权交给AI负责即可。实施“总无事令”通关后读取存档，利用“引退”更换大名，并通过改建设施令势力的“主义”达到要求，如此通关3次。最后用武力扫平日本全境，就可以一次达成全部5种结局。

获得所有家宝
银杯

取得条件：获得所有家宝的证明

奖杯说明：建议在达成其他奖杯后，选择“群雄集结”剧本，一边招募家臣、一边收集家宝。家臣拥有“数寄者”专长的话可提高效率。以非假想剧本收集的话很有可能会错过“平蜘蛛釜”，松永久秀自杀的事件发生后该家宝就会彻底消失。

获得所有史实武将
金杯

取得条件：将所有史实武将作为家臣的证明

奖杯说明：建议在达成其他奖杯后，选择“群雄集结”剧本查缺补漏。假想剧本中武将是直接出现的，不需要等其成年。但要注意，国人众的头领武将如风魔小太郎等，只有通过拉拢才能令其加入，切勿遗漏。

学会所有专长
银杯

取得条件：学会所有专长的证明

奖杯说明：达成全部大名录后，大部分专长都能学会。少数可能错过的专长有——神原康政“韦驮天”、本多忠胜“才貌双全”、山中鹿之介“七难八苦”、立花宗茂“西国无双”、保科正俊“枪弹正”、真田信隆“进攻弹正”、高坂昌信“逃走弹正”。在收集全武将的过程中注意培养即可。此外，役职和官位类的专长需要完成相应的战况录才可以修得，具体资料如下。（“管领”和“关东管领”在完成上杉家大名录的过程中自然能学会，就不再特别说明。）

就任守护
触发条件：选择本城数只有1座的大名，剧本开始后次月触发“领土扩大”，支配2座以上的本城即可。

达成步骤：令守护大名成为我方家臣。

失败条件：①战国传发生后经过5年；②守护大名死亡；③守护大名成为其他势力的家臣。

就任探题
触发条件：就任守护；或剧本开始后支配某地方的一定数量的据点。

达成步骤：支配某地方的全部本城（九州、西国、奥州、羽州）。

失败条件：以成为“管领”为目的展开战国传。

就任右大臣
触发条件：就任探题、管领或关东管领。

达成步骤：支配15座以上的本城。

失败条件：无。

就任左大臣
触发条件：就任右大臣。

失败条件：无。

达成步骤：支配20座以上的本城。

就任征夷大将军
触发条件：支配25座以上的本城，且我方不是足利家。

达成步骤：①支配30座以上的本城；②支配二条御所。

失败条件：无。

就任关白
触发条件：就任左大臣。

达成步骤：支配40座以上的本城（与征夷大将军不冲突）。

失败条件：无。

PSV游戏集锦

- 超女神信仰 诺瓦露 激神漆黑之心
- Love Live！ 学园偶像天堂
- IA/VT 七彩斑斓
- 萤火虫日记
- 光之子
- 乐高蝙蝠侠 3 飞跃哥谭市
- 绝对绝望少女 枪弹辩驳 外章
- 真・流行之神
- 尸体派对 驭血
- 讨鬼传 极
- 怪物猎人 边境 G
- 数码宝贝物语 网络侦探
- 跨过我的尸体 2
- 失落次元
- 解放少女 原罪
- 梦幻之星 新星
- 战车与少女 制霸战车道





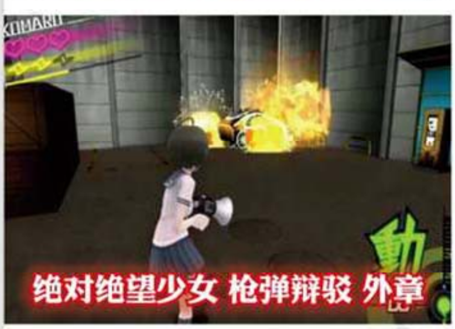



















PANOPTICON



PSV 专辑

PSV SPECIAL

VOL.10

Vita 动态

PS+ 俱乐部
DLC 天国

Vita 企划

奏响多元世界的凯歌

“《超级机器人大战 Z》系列”回顾

Vita 攻略

超级机器人大战
萤火虫日记
第 3 次超级机器人大战 Z 时狱篇
爱夏的工作室 加强版 黄昏大地的炼金术士
苍翼默示录 刻之幻影
刀剑神域 虚空断章
超级枪弹辩驳 2 再会了绝望学园
信长之野望 创造

Vita 劲作

英雄战姬
出包王女 Darkness 绝顶之战
像素垃圾 射手 终极版
乐高大电影
圣灵之心 3 爱意满满

更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn
PSV 专辑 10 光盘定价：35 元
本手册随盘附赠不能单独销售